

WARHAMMER®

40,000

ELDARS



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP®



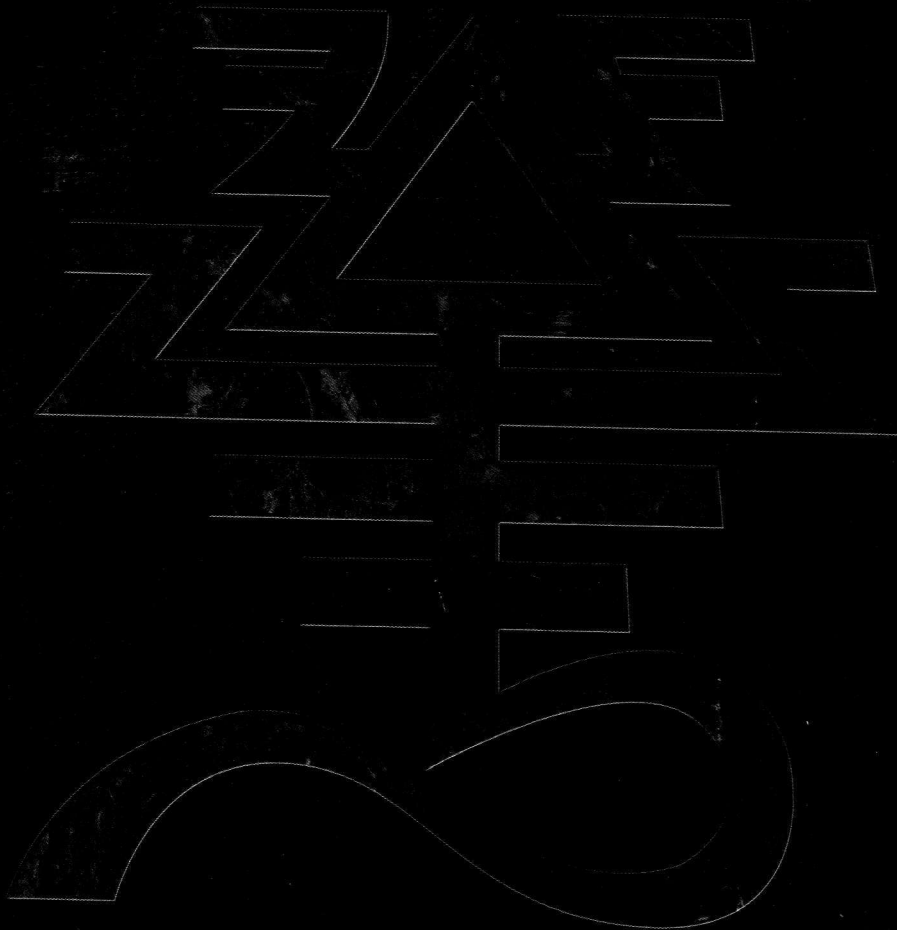
Le Prince Yriel en personne à la tête des Gardiens du vaisseau-monde Iyanden.



Une force expéditionnaire mise sur pied par le vaisseau-monde Ulthwé.

ELDARS

par Phil Kelly



Introduction.....	2	Avatar.....	24	Lances de Lumière.....	37	Arlequins.....	48
Les Eldars.....	3	Grand Prophète.....	26	Rangers.....	38	Eldrad Ulthran.....	50
La Chute des Eldars.....	4	Archontes.....	27	Gardiens.....	39	Prince Yriel.....	52
La Voie de l'Eldar.....	9	Pouvoirs Psychiques.....	28	Gardiens sur Motojets.....	40	Les Seigneurs Phénix.....	54
Les Vaisseaux-Mondes.....	12	Autarque.....	29	Vyper.....	41	Liste d'Armée Eldar.....	59
Biel-Tan.....	16	Vengeurs.....	30	Falcon.....	42	QG.....	60
Saim-Hann.....	17	Banshees.....	31	Prisme de Feu.....	43	Élite.....	62
Ulthwé.....	18	Dragons de Feu.....	32	Marcheurs de Guerre.....	44	Troupes.....	64
Alaitoc.....	19	Scorpions.....	33	Armes d'Appui.....	45	Attaque Rapide.....	65
Iyanden.....	20	Faucheurs Noirs.....	34	Serpent.....	45	Soutien.....	66
Les Forces Eldars.....	21	Aigles Chasseurs.....	35	Gardes Fantômes.....	46	Références.....	68
Armement Eldar.....	22	Araignées Spectrales.....	36	Seigneur Fantôme.....	47	L'Ost de Guerre Eldar.....	69

UN PRODUIT GAMES WORKSHOP

© Copyright Games Workshop Ltd. 2006. Games Workshop, L'Aigle Impérial, le logo Games Workshop, Games Workshop, 40K, GW, Chaos, 'Eavy Metal, Codex, Eldar, Alaitoc, Altansar, Biel-Tan, Il-Kaithe, Iyanden, Iybraasil, Kaelor, Lugganath, Saim-Hann, Ulthwé, Yme-Loc, Exarque, Avatar de Khaine, Grand Prophète, Archonte, Eldrad Ulthran, Autarque, Prince Yriel, Vengeur, Banshee, Dragon de Feu, Aigle Chasseur, Scorpion, Faucheur Noir, Araignée Spectrale, Lance de Lumière, Seigneur Phénix, Asurmen, Jain Zar, Baharroth, Karandras, Fugan, Maugan Ra, Ranger Eldar, Gardien, Gardien sur Motojet, Vyper, Char Antigra Falcon, Prisme de Feu, Marcheur de Guerre, Arme d'Appui, Serpent, Garde Fantôme, Seigneur Fantôme, Arlequin, Prophète des Ombres, Bouffon Tragique, Coryphée, Tisseur de Ténèbres, Exarque Eldar, Exodite Eldar, Ost de Guerre Eldar, Lance Chantante, Slaanesh, la phrase "Dans les Ténèbres d'un Lointain Futur", White Dwarf, Citadel, le logo Citadel, Golden Demon, Warhammer, le logo Warhammer 40,000, et tous les autres noms, marques, logos, lieux, créatures, races et symboles/logos/insignes de races, véhicules, armes, unités, personnages, produits, illustrations et images issus de l'univers de Warhammer 40,000 sont ©, TM et/ou © Games Workshop Ltd. 2000-2006, pour le Royaume-Uni et d'autres pays du monde. Tous droits réservés.

Photos non contractuelles utilisées à titre d'illustration. Certains produits Citadel peuvent être dangereux si les précautions d'emploi ne sont pas respectées et Games Workshop déconseille leur utilisation aux enfants de moins de 16 ans sans la surveillance d'un adulte. Quel que soit votre âge, soyez prudent lorsque vous utilisez de la colle, des instruments coupants et des bombes aérosols. Lisez les instructions d'utilisation.

Imprimé en Lituanie.

ISBN: 1-84154-792-1

Site Internet Games Workshop: www.games-workshop-fr.com

Code Produit: 01 03 01 04 003

INTRODUCTION

Les eldars sont de dangereux extraterrestres issus d'une civilisation hautement avancée, craints dans toute la galaxie, malgré la mort annoncée de leur race. Le Codex Eldars est le guide ultime pour collectionner, peindre et jouer une armée eldar à Warhammer 40,000.

LE JEU WARHAMMER 40,000

Le livre de règles de Warhammer 40,000 présente les règles nécessaires pour faire combattre vos figurines Citadel dans l'univers violent du 41^e millénaire. Chaque armée possède son propre Codex adapté à ces règles, qui permet de faire de votre collection de figurines une force prête au combat. Ce Codex décrit les énigmatiques eldars, en détaille la liste d'armée, et présente les figurines que vous pouvez collectionner.

POURQUOI COLLECTIONNER DES ELDARS ?

Une armée eldar typique comprend des unités spécialisées maîtrisant chacune un aspect de l'art de la guerre. Elles sont renforcées par des psykers puissants et par des antigrav aux lignes élégantes et à l'armement effroyable. Ces atouts sont tempérés par des effectifs relativement faibles, si bien que les commandants eldars doivent s'assurer qu'ils tirent au mieux parti de chacune de leurs unités. Si tous les éléments de l'armée eldar œuvrent de concert, celle-ci sera presque invincible.



De par ses schémas de couleurs frappants et ses magnifiques figurines, jouer une armée eldar est très gratifiant. Ainsi, bien utilisée, une telle force pourra annihiler l'adversaire en peu de temps, et avec style !

COMMENT FONCTIONNE CE LIVRE

Ce Codex est séparé en quatre sections, chacune abordant un aspect particulier de l'armée :

Les Eldars

La première section présente l'antique race eldar et le rôle qu'elle joue dans l'univers de Warhammer 40,000. Cette partie inclut l'histoire de cette race depuis la Chute, une description des immenses vaisseaux-mondes et de leurs méthodes de combat, ainsi que des informations sur les mythes eldars et leur singulière technologie.

Les Forces Eldars

Chaque personnage, type de troupe et véhicule de l'armée eldar est examiné dans cette deuxième section, avec les règles complètes et tous les détails sur leurs pouvoirs uniques, ou l'équipement dont ils sont dotés.

Liste d'Armée Eldar

La liste d'armée reprend toutes les troupes présentées dans la section précédente et les organise pour que vous puissiez sélectionner une armée pour vos parties. La liste d'armée regroupe les unités à votre disposition en choix de QG, Élite, Troupes, Attaque Rapide ou Soutien. Chaque type d'unité a également une valeur en points pour vous aider à affronter vos adversaires à Warhammer 40,000.

L'Ost de Guerre Eldar

Vous trouverez dans cette dernière section des photos de la gamme des figurines Citadel disponibles pour les eldars, peintes par les peintres de la célèbre équipe 'Eavy Metal de Games Workshop. Les schémas de couleurs des différents vaisseaux-mondes et guerriers aspects se trouvent dans cette section.

POUR EN SAVOIR PLUS

Même si le Codex Eldars contient tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer, il y a toujours des tactiques inédites à apprendre, de nouvelles façons de jouer à découvrir et des idées de peinture à essayer. Le magazine mensuel White Dwarf présente des articles couvrant tous les aspects du Hobby, et vous pouvez retrouver des rubriques dédiées aux eldars sur notre site internet :

www.games-workshop-fr.com

LES ELDARS

Semblables à des bijoux perdus sur un suaire de velours, les vaisseaux-mondes flottent, isolés dans les immensités sidérales, où nulle étoile n'illumine leurs tours graciles. Loin de la chaleur de tout soleil, leurs dômes fixent les ténèbres infinies, les surfaces semi-transparentes scintillant d'une lueur interne. Ils sont occupés par les rescapés du cataclysme qui a anéanti leur civilisation des milliers d'années auparavant. Ce sont les eldars, une race au bord de l'extinction, les survivants d'un peuple dont les rêves ont jadis remodelé des planètes et étouffé des soleils.

LA RACE ELДАР

Les eldars parcourent les étoiles depuis si longtemps et ont une histoire si complexe que nul ne connaît les étapes initiales de leur évolution physique ou de leur existence terrestre. Leurs mondes ont tous été détruits lors de l'effondrement catastrophique de leur civilisation, appelé la Chute. Ce qui reste de leur peuple, ceux qui ont survécu à ce désastre en fuyant à bord d'immenses navires appelés vaisseaux-mondes préservent le souvenir de leur histoire sous forme de légendes, de chansons et de danses traditionnelles. Les vaisseaux-mondes présentent quant à eux les derniers vestiges de l'architecture magnifique qui caractérisait l'empire eldar.

Les eldars jouissent d'une longévité exceptionnelle selon les standards des autres races, et peuvent vivre des milliers d'années avant que la mort ne les emporte. Ils vivent également à un rythme bien plus élevé que le plus endurci des hommes. Le cœur d'un eldar bat presque deux fois plus vite que celui d'un humain, son esprit traite

les pensées et les émotions à une vitesse incroyable, et ses réflexes sont si rapides que l'œil peine à les suivre.

Au premier regard, les eldars sont semblables aux humains, mais un examen approfondi met en lumière plusieurs différences. Leur silhouette est plus élancée, leurs traits sont fins et leurs yeux en amande leur donnent un regard pénétrant. Leurs oreilles sont pointues et leur peau d'albâtre est immaculée. Mais la différence fondamentale est la façon dont un eldar bouge, car l'élégance de ses mouvements n'a rien d'humain. Cela est manifeste dans la grâce avec laquelle il combat et la dextérité avec laquelle il manipule ses armes.

Tous les eldars ont des facultés psychiques limitées. Leur technologie complexe est entièrement basée sur l'ingénierie psychotrope, la manipulation de la matière au moyen de l'énergie psychique. Mais de telles facultés ont un prix. L'esprit eldar est bien plus sensible aux extrêmes que celui d'un humain. Pour un eldar, toutes les expériences se vivent à un degré élevé : les gratifications intellectuelles de l'étude, l'excitation de la bataille ainsi que tous les plaisirs ou les sensations imaginables. Cette capacité à ressentir la joie est contrebalancée par une capacité égale à éprouver la colère, le désespoir ou la haine.

Aucune créature, pas même un eldar, ne peut ressentir des émotions aussi intenses sans une stricte discipline, car un eldar qui succomberait à ses désirs sans retenue y laisserait la vie. Tel fut le destin des anciens eldars, dont la dépravation donna naissance au dieu obscène qui précipita la destruction de leur race.



LA CHUTE DES ELDARS

Il y a plus d'un million d'années de cela, lorsque leur civilisation était à son apogée, les eldars dominaient une vaste majorité de la galaxie. Leurs mondes étaient des lieux de paix et d'harmonie, de véritables paradis de prospérité matérielle et culturelle. Tout cela prit fin lors du cataclysme que l'on nomme la Chute. La préhistoire des eldars se perd dans l'abîme du temps, et seuls des récits mythiques en conservent la trace. S'il est impossible de savoir si ces légendes sont basées sur des faits avérés, ce qui suit est un récit de la Chute communément admis par les eldars des vaisseaux-mondes.

LES ENFANTS DES ÉTOILES

Les eldars étaient un peuple fier et arrogant, confiant dans sa supériorité et condescendant à l'égard des étrangers. Leurs réalisations technologiques et culturelles dépassaient celles de toutes les autres races, et dans leur orgueil aucun d'entre eux ne se doutait que cela puisse jamais changer. Leur suffisance était justifiée, car aucune autre race n'avait menacé leur prospérité depuis des millénaires. Or, la perte des eldars prit une forme bien plus insidieuse, bien plus périlleuse qu'une invasion.

En ces temps anciens il n'y avait pas encore de vaisseaux-mondes et les contraintes rigides de la Voie de l'Eldar n'existaient pas. Sur des centaines de mondes paradisiaques disséminés à travers les étoiles, tous les eldars exploraient leurs désirs, s'autorisant tous les caprices et toutes les curiosités. Ils bâtirent des merveilles et firent des découvertes sur l'univers, qui ont depuis été oubliées. Lorsque leurs âmes finissaient par quitter leurs corps elles se dissolvaient dans le Warp pour renaître à nouveau, car le Warp n'était pas alors assoiffé d'âmes eldars comme il l'est maintenant.

EXIL ET DÉCADENCE

Lentement mais sûrement, le ver de l'orgueil rongea le cœur de la race eldar. Ils pensaient qu'il leur revenait de découvrir tous les secrets de l'univers, d'expérimenter tous les plaisirs. Ils pillèrent ainsi les précieuses ressources de leurs esprits fantasques. Les eldars étaient depuis bien longtemps libérés des contraintes du travail ou de l'agriculture. La société leur fournissait tout ce dont ils avaient besoin sans qu'ils aient à accomplir le moindre effort, leur laissant des siècles entiers pour assouvir leur moindre désir. Aiguillonnés par une curiosité jamais satisfaite, nombre d'entre eux s'adonnèrent à leurs pulsions hédonistes les plus sombres. Des cultes exotiques se développèrent sur tous les mondes eldars, chacun dédié aux connaissances ésotériques ou aux plaisirs des sens.

Alors que ces cultes gagnaient de l'ampleur, la société eldar se divisa. Certains accordèrent foi aux terribles visions qui peuplaient leurs rêves et s'enfuirent pour

fonder les colonies exodites, aux confins de l'empire eldar. Tandis que leur civilisation basculait dans l'anarchie, quelques eldars renoncèrent à leurs anciennes vies et prirent la direction du vide interstellaire à bord d'immenses vaisseaux-mondes, mais la plupart d'entre eux s'adonnèrent à leurs vices dans l'abandon le plus total, et leur corruption fut bientôt absolue. Le frère combattait le frère et des tueurs sadiques rôdaient dans l'ombre pour satisfaire leurs horribles appétits. Aucune vie n'était épargnée dans la poursuite de ces plaisirs pervers. La débauche absolue saisit la race eldar, et le sang coulait dans les rues, sous les rugissements de la foule.

"Que savent les humains de notre souffrance ? Nous chantions des chants de lamentation alors même que vos ancêtres rampaient encore au fond des océans."

Grand Prophète Eldrad Ulthran

LA NAISSANCE D'UN DIEU

Seul un fou prétendrait pouvoir connaître l'univers étrange qu'est le Warp car il est, par sa nature même, inconstant et incompréhensible. C'est pourtant dans le Warp que naquit l'artisan de la destruction des eldars. C'est là, au milieu des tourbillons d'énergie psychique que leur corruption prit une forme tangible. Dans le Warp, les pensées et les émotions prospèrent et grandissent, nourries par des sentiments analogues, jusqu'à développer une conscience. Ces pensées deviennent alors des esprits plus ou moins puissants, dont la longue gestation se termine dans des spasmes qui secouent le Warp et déchirent la trame de la réalité. C'est au sein des tourbillons d'énergie psychique de l'Empyrean que la corruption des eldars prit corps, alors que les âmes des défunts se regroupaient en une conscience collective.

La malveillance de l'immonde esprit que les eldars avaient éveillé à leur insu était unimaginable. Ce n'était nul autre que leur ombre, l'ombre de ce qu'ils étaient devenus, la noblesse et la fierté avilies par le vice et la perversité. Des années durant, leur race fut frappée de folie. Des mondes entiers étaient à feu et à sang et, tandis que les eldars tuaient et riaient et dévoraient les restes de leurs victimes, la Grande Ennemie lentement s'extirpait de son sommeil. Ils comprirent trop tard qu'ils avaient créé un dieu à leur image, à la puissance immense, nourri de leurs plus noirs instincts. Nulle entité ne fut jamais si horrible que Slaanesh, la divinité du Chaos, l'Assoiffée, la Chute des Eldars incarnée.

Quand Slaanesh s'éveilla enfin, tous les eldars sentirent la caresse de ses griffes sur leur âme. Dans un hurlement de puissance et de rage, Slaanesh naquit, et une implosion psychique ébranla l'univers. Des milliards

et des milliards d'eldars hurlèrent de terreur avant de périr. En un battement de cœur, la civilisation eldar fut soufflée telle une chandelle, engloutie par le Chaos. Les âmes des eldars furent extirpées de leurs enveloppes charnelles et consumées en un instant par l'horreur qu'ils avaient engendrée. Le dieu s'enivra de cette première inspiration, puis tourna son regard empli de convoitise sur l'univers.

LES CONDAMNÉS

L'épicentre de l'apocalypse psychique se trouvait au cœur même de l'empire eldar. Les âmes de tous les eldars dans un rayon de plusieurs milliers d'années-lumière furent absorbées dans le Warp, ne laissant que des coquilles vides. Ceux qui avaient pressenti le cataclysme et fui à bord de vaisseaux-mondes furent touchés et seuls les plus éloignés de l'épicentre en réchappèrent. Les mondes exodites demeurèrent relativement épargnés. En quelques secondes, les eldars étaient devenus un peuple condamné, conscient que son pire ennemi venait de naître et qu'il le pourchasserait pour l'éternité.

L'onde de choc psychique était concentrée sur les eldars, mais des millions d'humains, d'orks et d'autres races en ressentirent également les effets. Le Warp convulsa alors qu'un ouragan cosmique balaya la galaxie. La trame de la réalité se déchira et le Warp infiltra l'univers matériel par cette fissure, changeant l'espoir en désespoir et le paradis en enfer. Les psykers de toutes les races hurlèrent de douleur alors même que leur peuple mourait dans le feu et la folie.

Le gouffre s'étendit jusqu'à recouvrir l'ancien empire eldar. À présent, cette plaie béante dans la réalité est appelée l'Œil de la Terreur et il s'agit de la plus grande zone de ce genre dans toute la galaxie. Là, le Warp et l'univers matériel se mêlent. Des entités démoniaques



se nourrissent de l'énergie du Warp tandis que les princes démons et les adorateurs du Chaos règnent sur des mondes cauchemardesques de feu et de ténèbres.

Dix mille ans avant la Chute, le Warp était agité de tempêtes infernales, ce qui rendait quasiment impossible tout voyage interstellaire pour les vaisseaux humains. Après la naissance de la Grande Ennemie, le Warp se calma temporairement. Un nouvel équilibre était atteint et Slaanesh rejoignit les rangs des dieux du Chaos. Les tempêtes Warp entourant Terra se calmèrent et les mondes humains disséminés à travers la galaxie entrèrent à nouveau en contact. Au cours de la Grande Croisade qui s'ensuivit, l'Empereur réunifia l'Humanité et forgea l'Imperium. Ainsi, la mort de la race eldar annonça la naissance de l'Imperium, et la race humaine hérita des étoiles.

LES CYCLES MYTHIQUES DES ELDARS

Les eldars tiennent à préserver leur ancien folklore. Ils discutent régulièrement des personnages et des événements légendaires, et dressent des comparaisons entre ces mythes et leur situation actuelle. Tous les eldars connaissent les danses et les chansons qui forment leurs cycles mythiques, et les références à ces histoires sont immédiatement comprises de tous. Comme si les mythes étaient liés à leur psyché, les décisions et les événements contemporains sont interprétés à la lumière des anciennes légendes.

Les principaux personnages de ces mythes sont les dieux, leurs descendants mortels les eldars, et les monstres qu'ils combattent. Le dieu suprême des eldars, Asuryan, le Roi Phénix, est aussi le plus vieux d'entre eux. Son frère se nomme Kaela Mensha Khaine, qui signifie Khaine à la Main Sanglante. Khaine est le dieu du meurtre et de la guerre, et il symbolise la destruction aveugle autant que les prouesses martiales.

Le troisième dieu est Vaul, le forgeron infirme souvent décrit comme enchaîné à sa forge. Isha est la déesse des récoltes, et c'est d'elle que descend la race eldar. La plus jeune déesse est la Vierge Lileath, maîtresse des rêves et des fortunes. La troisième de la trinité des déesses eldars est la déesse-sorcière Morai-Heg, une créature décatie tenant dans une sacoche de peau les runes représentant le destin des mortels.

Il existe également un grand nombre de héros, descendants directs des dieux, qui fondèrent les maisons dont les eldars des vaisseaux-mondes se souviennent encore. On peut citer parmi eux le grand héros Eldanesh, qui fut tué par Khaine et dont le sang coule depuis de la main du dieu belliqueux. Eldanesh eut de nombreux descendants, les Eldanars, dont Inriam le Jeune fut le dernier. Les rivaux d'Eldanesh étaient la progéniture de son frère Ulthanash, qui devinrent à leur tour aussi grands que les Eldanars.

LE PANTHÉON FOUDROYÉ

Les eldars disent que leurs dieux sont morts : Slaanesh les a détruits et leur a ravi leur pouvoir. Néanmoins, certaines idées et valeurs étaient si fermement intégrées au psychisme eldar que même la dégénérescence la plus totale ne pouvait les en extirper. Cette partie incorruptible de leur âme est représentée par les plus puissants dieux du panthéon eldar.

Deux anciens dieux eldars survécurent à la Chute. Le Dieu Moqueur Cegorach, adoré par les énigmatiques Arlequins, en réchappa grâce à sa ruse ; l'autre grâce à sa force : il s'agit de Kaela Mensha Khaine, le plus puissant et le plus belliqueux des dieux eldars. Selon la tradition, Slaanesh et le Dieu

à la Main Sanglante se seraient affrontés dans le Warp au cours d'une bataille titanesque. En dépit de la puissance divine de Khaine et de sa maîtrise de l'art de la guerre, Slaanesh, repu de l'énergie des autres dieux, finit par l'emporter.

Épuisée par la lutte, la Grande Ennemie n'eut pas la force nécessaire pour détruire entièrement le dieu eldar. Au lieu de cela, Kaela Mensha Khaine fut brisé en fragments et expulsé du Warp pour l'éternité. Chaque fragment de l'essence du dieu rejoignit le cœur de moelle spectrale d'un vaisseau-monde, où il prit racine sous la forme d'un Avatar du Dieu à la Main Sanglante. Ces Avatars de Khaine mènent toujours les eldars à la guerre à l'heure actuelle.

LES ARLEQUINS DU DIEU MOQUEUR

Lorsqu'un eldar meurt, son âme est capturée par une pierre-esprit et échappe ainsi à Slaanesh, le dieu du Chaos, qui autrement s'en emparerait et la consumerait. Les eldars qui vivent sur un vaisseau-monde libèrent cet esprit dans son réseau d'infinité et les âmes des exodites trouvent un refuge comparable dans l'esprit du monde de leur planète.

Mais les Arlequins appartiennent au Dieu Moqueur. À sa mort, l'esprit d'un Arlequin se mêle à celui de sa puissance

tutélaire, renforçant ainsi son pouvoir. Le seul Arlequin à ne pas être protégé contre cette malédiction est le Solitaire, qui joue le rôle de Slaanesh au cours des représentations rituelles et dont l'âme appartient à la Grande Ennemie.

Selon la légende, tandis que Slaanesh combattait Kaela Mensha Khaine, le Dieu Moqueur s'enfuit dans la Toile et se terra dans sa myriade de tunnels. Il y vit toujours, se moquant des dieux du Chaos, émergeant de temps à autre pour jouer des mauvais tours ou mettre ses plans secrets à exécution. Il reste insaisissable car il est trop rapide, trop rusé et connaît tous les secrets de la Toile.

De tous les eldars, les Arlequins du Dieu Moqueur sont les plus mystérieux. Nombreux sont ceux qui leur prêtent des pouvoirs surnaturels. Certains prétendent qu'ils connaissent tous les secrets des tunnels et des passages de la Toile. Même aux yeux des autres eldars, ces êtres énigmatiques semblent venir d'un autre monde, et leurs origines comme leur destin paraissent différents de ceux du reste de leur race.

Les Arlequins n'ont pas de vaisseau-monde d'origine. Au lieu de cela des groupes d'entre eux vagabondent d'un vaisseau-monde à l'autre, apparaissant et disparaissant sans explication sur leurs faits et gestes. En temps de paix, les Arlequins vivent de chants et de danses retraçant la mythologie eldar. En temps de guerre, ils unissent leurs forces à celles des guerriers aspects et des gardiens. Dans tous les cas, les Arlequins semblent apparaître à la veille d'un événement crucial, et leur venue est perçue comme un présage, bon ou mauvais.

Le plus étrange de tous les Arlequins est celui que l'on appelle le Solitaire. Il ne parle et on ne s'adresse à lui que selon un protocole rituel et ésotérique. En dehors des représentations, il ne communique que très rarement avec les autres eldars. On raconte que parler à un Solitaire ou croiser son chemin est une invitation à la damnation et que si une personne touche ou s'adresse par accident à un Solitaire, il est préférable qu'elle meure sur place plutôt que de subir le funeste destin qui l'attend.



LES EXODITES

Durant La Chute, la destruction des eldars ne fut pas totale. Certains, les plus clairvoyants, avaient commencé à critiquer la décadence de leurs concitoyens et à se méfier des effets des cultes du plaisir. L'effondrement de la société finit par convaincre les plus résolus d'entre eux que le règne de la mort et de la dépravation ne connaîtrait pas de trêve. Ils décidèrent de quitter les mondes eldars pour s'établir sur de nouvelles planètes vierges de toute corruption.

Ces eldars sont connus sous le nom d'exodites. De tous les eldars, ils étaient les plus sagaces. Au sein d'une race naturellement égoïste et hédoniste, ils passaient pour de sinistres fanatiques fascinés par la misère et la mélancolie. Il en était certains dont les noires prémonitions étaient peut-être dues à une sorte de folie, la conséquence d'un autre trait poussé à l'extrême, mais d'autres étaient simplement mus par leur instinct de survie, préférant l'exil à la destruction. Les exodites fuirent leurs mondes à bord des vaisseaux les plus hétéroclites. Beaucoup périrent dans l'espace tandis que d'autres n'atteignirent de nouveaux mondes que pour être massacrés par des orks ou des prédateurs. Mais nombre d'entre eux survécurent. La plupart avaient fait route vers l'est galactique, aussi loin que possible des grosses concentrations de populations eldars.

Aux confins de la galaxie, les exodites se forgèrent une nouvelle existence. Les mondes où ils s'établirent étaient sauvages et la vie y était dure pour ceux qui n'avaient pas l'habitude du travail physique et des privations. Lorsque se produisit le cataclysme psychique final, les mondes exodites étaient loin de l'épicentre et survécurent. De nombreux vaisseaux-mondes surmontèrent la tempête psychique, mais les exodites étaient déjà à l'abri, et ceux qui ne l'étaient pas ont depuis été oubliés.

Les mondes exodites sont inhospitaliers et dangereux. La plupart sont peuplés de vastes troupeaux de mégadons, que les exodites appellent dragons. Il est probable que ces créatures soient originaires d'une région particulière

et que les premiers colons les aient introduites sur toutes leurs colonies, car elles sont maintenant communes. Les exodites suivent les troupeaux de dragons lorsqu'ils traversent les immenses plaines où ces derniers paissent. Certes, cette existence est primitive à bien des égards, mais les exodites possèdent des technologies avancées et connaissent le matériel en service sur les vaisseaux-mondes. Leur mode de vie procède d'un choix qui leur a réussi au moins aussi bien que celui des autres eldars.

"L'esprit d'un Prophète est d'une complexité et d'une profondeur totalement inhumaines. Sans remords ni morale, sa conscience se tient au bord du gouffre de la destruction de l'âme. Le fait qu'il ne bascule pas résulte de contraintes que seuls les eldars peuvent appréhender. Pour un simple humain, c'est un rappel supplémentaire que nous ne sommes que des enfants face à cette antique et puissante race."

Inquisiteur Czevak

LES TÉNÉBREUX

À la naissance de Slaanesh, l'ancien empire eldar fut détruit et tous ceux qui y habitaient périrent. Les eldars des vaisseaux-mondes pensaient qu'ils étaient, avec les Exodites, les seuls survivants. Des siècles plus tard, des rapports firent état de vaisseaux eldars de conception ancienne parcourant à nouveau les étoiles, de pirates vicieux et dépravés, assoiffés de pillages et de carnage.

Nul ne sait comment les eldars noirs ont survécu au cataclysme qui a éradiqué leur civilisation, mais tel un cancer rongant la Toile, ils sont là, agressant quiconque croise leur chemin. Les eldars noirs sont un sinistre souvenir des abîmes de dépravation et de violence qui précipitèrent la Chute.

LES MONDES VIERGES

À l'époque où leur civilisation était toute puissante, les eldars colonisèrent plusieurs mondes. Ils apprirent à transformer des endroits désolés et sans vie en planètes habitables. Des centaines de lieux où il aurait été impossible de survivre devinrent bientôt des paradis propices à la colonisation. La plupart de ces mondes furent détruits durant la Chute, avalés par l'Œil de la Terreur, leurs populations annihilées par l'onde de choc psychique issue de la rupture du Warp et détruites ou altérées de façon particulièrement atroce. Lorsque les mondes eldars furent détruits, nombre de planètes situées aux confins de l'espace avaient été fertilisées sans toutefois être prêtes à

être habitées. Ces mondes ne furent pas corrompus par la Chute et continuèrent à se développer de la façon prévue par les eldars désormais disparus. Les eldars se réfèrent à ces planètes sous le nom de mondes vierges ou mondes de Lileath, d'après la déesse bienfaitrice de leur mythologie. De leur point de vue, ces mondes sont des planètes eldars, créées par leurs ancêtres pour qu'ils puissent s'y installer. Plusieurs mondes vierges ont été découverts et colonisés par d'autres races. Les eldars considèrent ceci comme une invasion pure et simple, et la colonisation des mondes vierges par les humains est la cause de conflit la plus fréquente entre les deux races.



LA VOIE DU GUERRIER

La Voie du Guerrier enseigne l'art de semer la mort et la destruction. En raison de la part d'ombre qui réside en chacun d'eux, presque tous les eldars suivent cette voie à un moment ou à un autre de leur existence. Personne ne sait ce qui pousse un eldar à emprunter la Voie du Guerrier, peut-être l'acceptation d'une pulsion destructrice innée que seuls un entraînement ritualisé et le combat peuvent purger. Jadis, les Seigneurs Phénix apprirent l'art de la guerre aux eldars mâles et femelles, un guerrier peut donc être de l'un ou l'autre sexe.

À l'instar des voies les plus complexes, la Voie du Guerrier comporte plusieurs disciplines. Chacune est appelée aspect guerrier pour représenter les différentes facettes de Khaine, et développe des techniques de combat, un armement et des capacités uniques.

Les aspects diffèrent grandement dans leurs méthodes de combat et offrent des compétences adaptées à un rôle spécifique sur le champ de bataille. Chaque aspect est représenté par au moins un temple sur chaque vaisseau-monde, où les combattants approfondissent leur compréhension de la Voie du Guerrier. Quand les eldars partent en guerre, les guerriers aspects remplissent une fonction prédéterminée par le temple auquel ils



appartiennent. Ils portent une tenue de combat rituelle et des armes caractéristiques. Leur corps et leur esprit sont aiguisés par un entraînement intensif, si bien qu'ils sont imprégnés de l'aspect de Kaela Mensha Khaine qu'ils incarnent. Les guerriers aspects ne vivent pas dans les temples et lorsqu'ils enlèvent leurs masques et leurs uniformes, ils peuvent aller en paix dans le vaisseau-monde. Seuls les gardiens des temples, les Exarques, y résident en permanence.

Certains aspects se limitent à un seul vaisseau-monde tandis que d'autres sont plus communs, comme les Vengeurs, les Banshees, les Scorpions, les Dragons de Feu, les Aigles Chasseurs et les Faucheurs Noirs.

"Jadis, les étoiles vivaient et mouraient selon notre désir, et vous osez vous opposer à notre volonté."

Grand Prophète Mirehn Bielann

LES EXARQUES

Un eldar prisonnier de la Voie du Guerrier est appelé un Exarque. Une telle disgrâce n'est pas immédiate mais des batailles répétées peuvent agir comme une drogue sur la psyché de l'eldar. Les guerriers aspects apprennent à maîtriser leurs aptitudes guerrières en utilisant ou mettant de côté leur instinct guerrier de la même façon qu'ils endossent ou retirent leur costume rituel. Un guerrier aspect qui devient un Exarque perd cette capacité de dissociation. Cela implique de sérieuses conséquences car sa seule préoccupation étant de se battre, tous ses autres sentiments sont subordonnés à ce désir morbide.

Les Exarques sont les grands prêtres de Khaine, le Dieu à la Main Sanglante, et les gardiens des temples des guerriers aspects, qu'ils ne quittent qu'en temps de guerre ou de conclave. Même les plus petits temples possèdent des infrastructures dédiées à l'entraînement et les diverses cérémonies. Chaque temple possède sa propre armurerie et son propre sanctuaire où l'Exarque sacrifie aux rites guerriers devant l'autel du dieu à la main sanglante. C'est là que les Exarques récitent d'antiques chants de combat et marquent les corps des guerriers de la rune appropriée avant qu'ils ne revêtent leur armure. En fait, les Exarques sont les prêtres et les gardiens des temples, en même temps que les armuriers et les instructeurs des autres eldars, qu'ils guident sur la Voie du Guerrier.

Un Exarque porte souvent une version élaborée et parfois très ancienne de l'uniforme de sa caste. Ses capacités surhumaines sont encore accrues par son arsenal, et son armure est ornée des pierres-esprits de tous ses prédécesseurs. Chaque Exarque adopte le nom sacré associé à sa combinaison tandis que son âme se mêle à celle de tous les eldars qui l'ont portée depuis la création du temple. Ainsi, un guerrier aspect qui devient un Exarque renaît sous la forme d'un héros du passé. Les souvenirs et l'expérience des Exarques

morts deviennent celle du nouveau porteur, et l'idéal d'héroïsme de cet aspect s'incarne à nouveau. Leurs armes sont invariablement plus puissantes et leurs capacités sont bien plus développées que celles des meilleurs guerriers aspects de leur caste. C'est l'accumulation d'énergie psychique pure qui donne au combattant et à son armure (devenus indissociables) des pouvoirs spéciaux.

LES ERRANTS

Parfois, les contraintes rigides de la société eldar sont trop lourdes à supporter pour certains individus qui quittent alors leur vaisseau-monde pour devenir des Errants. De nombreux eldars passent des années ou des décennies en tant qu'Errants, avant de revenir sur la Voie de l'Eldar. Les Errants doivent porter le terrible fardeau de leur intellect sans la protection offerte par la Voie de l'Eldar. Ils sont dangereusement vulnérables alors qu'ils parcourent l'univers car leurs esprits sensibles sont de véritables phares qui attirent les créatures démoniaques et en particulier Slaanesh, la Grande Ennemie. Seules les volontés les mieux trempées peuvent mener longtemps la vie d'un Errant. Après des années de vagabondages, d'aventures et de navigation à bord des flottes pirates, la plupart des eldars retournent vers le sanctuaire de la Voie de l'Eldar.

Il existe différentes catégories d'Errants. Ils quittent leur vaisseau-monde pour vivre ailleurs, voyageant à travers la galaxie et visitant les mondes humains et exodites. Ils ne sont pas les bienvenus à bord des vaisseaux-mondes et n'y restent que brièvement car leurs esprits non protégés risquent d'attirer les prédateurs du Warp. Les démons et leurs semblables peuvent habiter l'esprit d'un Errant et ainsi accéder au cœur de moelle spectrale d'un vaisseau monde. Les Errants présentent une autre particularité dérangeante, ils peuvent attirer hors de la Voie de l'Eldar les jeunes eldars fascinés par leurs récits d'aventures romanesques et de liberté.

Certains eldars brûlent de voir les espaces intersidéraux. Ils rejoignent alors les flottes d'exploration et disparaissent dans le Warp, à travers les tunnels de la Toile. La plupart ne reviennent pas, bien que certains réapparaissent couverts de trésors extraterrestres. Ils rapportent des informations sur des mondes nouveaux, des découvertes fabuleuses et des batailles féroces aux confins de la galaxie. Il n'est pas inhabituel pour les humains d'entretenir des rapports avec ces aventuriers car ce sont pratiquement les seuls eldars qu'un humain peut espérer rencontrer en dehors du champ de bataille.

Les plus intrépides deviennent corsaires ou pillards. Ils commercent régulièrement avec leurs vaisseaux-mondes ou les exodites et attaquent les navires humains. Ils offrent parfois leurs talents aux races étrangères, et leurs voyages d'exploration deviennent souvent de véritables expéditions militaires. À mesure que la Voie de l'Eldar s'éloigne, leur nature violente et amoral ressurgit : les pirates eldars sont ombrageux et imprévisibles, enclins à la clémence comme à la cruauté.

Des flottes telles que celles des Pillards-sorciers, des Pirates de l'Œil d'Acier et de la Confrérie de l'Éclair Solaire sont craintes dans les nombreux systèmes stellaires dont ils ont fait leur proie.

Pour les ignorants, il existe peu de différences entre les navires des vaisseaux-mondes, les flottes corsaires des Errants et les pirates eldars noirs. Tous sont perçus comme une menace diffuse mais omniprésente, qui peut apporter la mort aux imprudents. En certaines occasions, les flottes corsaires se joindront à celle d'un vaisseau-monde pour contrer un ennemi commun, ou un vaisseau-monde aidera des corsaires lors d'une expédition guerrière contre une race étrangère, ce qui contribue à la croyance voulant que les eldars dans leur ensemble ne sont qu'une race de pirates.

Cette soif d'aventure qui habite chaque eldar s'exprime de bien des façons. Certains partent vivre parmi les exodites, bien qu'ils ne soient jamais complètement acceptés par leurs hôtes. D'autres deviennent des Rangers et voyagent de planète en planète à la découverte des merveilles de la galaxie, envoyant régulièrement des rapports à leur vaisseau-monde d'origine tout en poursuivant leur quête d'antiques trésors et d'accomplissement spirituel. Nombre d'entre eux s'égarent au sein de la Toile et sont parfois retrouvés par des Arlequins, ou échouent à Commoragh, la cité cauchemardesque. Quels que soient les actes commis pendant ses pérégrinations, un eldar regagnant son vaisseau-monde d'origine voit ses méfaits passés oubliés lorsqu'il parcourt à nouveau la Voie de l'Eldar.

LES ÉPÉES DE VAUL

Pendant des années, Isha et Kurnous subirent les terribles tourments infligés par Khaine. Emprisonnés par des liens de flammes et de fer, le dieu et la déesse furent jetés au fond d'un puits brûlant, loin des yeux des mortels et des dieux. De tous les dieux, seul Vaul le Forgeron plaida en leur faveur et obtint finalement de fabriquer cent épées en échange de leur libération, car Vaul était le meilleur forgeron de tous les temps et ses épées étaient d'une valeur inestimable. Une date fut fixée, qui lui laissait un an pour réaliser sa part du marché. Quand arriva le temps où Vaul dut remettre ses glaives, il lui restait une lame inachevée. Pour dissimuler ceci, Vaul prit une épée ordinaire et l'ajouta à ses propres réalisations. Au début Khaine fut tellement content de ses épées qu'il ne remarqua pas la supercherie. Ce n'est que lorsque Isha, Kurnous et Vaul furent bien loin qu'il découvrit la ruse. Il hurla sa colère, traitant Vaul de tricheur et réclamant vengeance. Ceci marqua le début de la longue lutte entre Khaine et Vaul, connue sous le nom de Guerre Céleste.

LES VAISSEAUX-MONDES

Peu avant la Chute, les cités spatiales qui seraient plus tard appelées vaisseaux-mondes s'enfuirent devant l'imminence de la catastrophe, en emportant une petite partie de la population eldar vers un exil salvateur mais éternel. Certaines survécurent des centaines, voire des milliers d'années avant que leur population ne disparaisse, tandis que d'autres existent encore à ce jour. Nombre d'entre elles dérivèrent dans le vide et furent perdues à jamais dans des régions de l'espace encore inexplorées. Elles existent peut-être encore, voix isolées dans le froid stellaire.

Chaque vaisseau-monde était originaire d'une ou plusieurs planètes eldars. Au fil des siècles, leurs habitants cherchèrent d'autres survivants parmi les communautés lointaines des exodites, et s'installèrent parfois sur de nouveaux mondes. C'est ainsi que le chemin des humains croisa celui des eldars et que l'homme découvrit la plus ancienne et la plus énigmatique des races vivantes de la galaxie. Des lèvres humaines prononcèrent bientôt les noms des vaisseaux-mondes les plus éminents : Alaitoc, Iyanden, Biel-Tan, Saim-Hann et Ulthwé. Mais à ce jour, il est peu probable que plus d'une poignée d'hommes aient jamais posé le pied sur un vaisseau-monde.

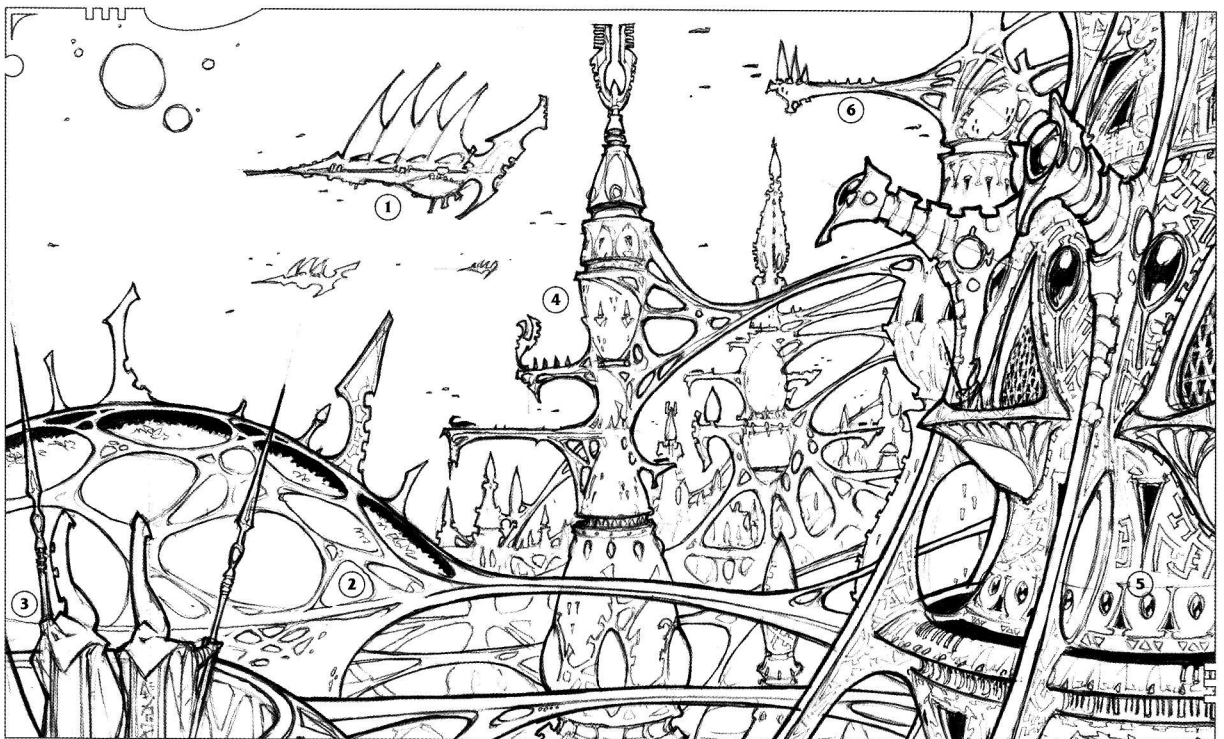
PORT D'IIXIA, VAISSEAU-MONDE BIEL-TAN

- | | |
|----------------------------|---------------------------------|
| 1 Croiseur de classe Naiad | 4 Guet du Vide |
| 2 Dôme des Larmes | 5 Flèche aux Esprits D'harquese |
| 3 La Garde Éternelle | 6 Ponts des Soupirs Furtifs |

LA TOILE

Les vaisseaux-mondes traversent l'espace en ne se déplaçant qu'à vitesse sub-luminique. Leur emplacement précis est inconnu des autres races et les eldars eux-mêmes accordent peu d'importance à leur localisation physique, qu'ils ne considèrent jamais que comme l'étape fugace d'un voyage éternel. Des navires plus petits vont de l'un à l'autre en empruntant la Toile quand ils ne sont pas à quai au sein du vaisseau-monde lui-même. Les principaux accès à celle-ci se manifestent sous la forme de sphères tourbillonnantes d'ombre et de lumière à la poupe du navire.

La Toile est un labyrinthe dressé entre l'univers matériel et le Warp ; elle fait partie des deux sans être totalement liée à l'un ou à l'autre. Créée grâce aux sciences que léguèrent aux eldars les Anciens - antique race extraterrestre - ses divers chemins unissent les vaisseaux-mondes, les planètes des exodites et des milliers d'autres mondes dans toute la galaxie. Si la Toile relie encore ces vestiges de la culture eldar, les énergies de la Chute ont rompu ses artères en maints endroits. Ce dédale épars est donc devenu peu sûr, et regorge de culs-de-sac, de chemins de traverse et de zones labyrinthiques où l'imprudent peut se perdre pour toujours. Certains passages conduisent à des lieux désolés ou détruits depuis longtemps, voire à des mondes en proie aux démons. Ils sont alors scellés avec des runes afin d'éviter que des abominations puissent accéder à un vaisseau-monde ou qu'un



LA BIBLIOTHÈQUE INTERDITE

On parle généralement de la Bibliothèque Interdite comme d'un vaisseau-monde. Elle y ressemble peut-être par sa forme tout en étant très différente. Alors que les vaisseaux-mondes naviguent dans l'espace matériel, la Bibliothèque Interdite n'existe qu'au sein de la Toile. Pour y accéder, il est nécessaire d'emprunter des tunnels secrets à travers le Warp, de passer ses terrifiants gardiens et de trouver l'une des entrées cachées qui y mènent.

La Bibliothèque Interdite renferme les connaissances les plus précieuses de la civilisation eldar et en particulier tout ce qu'elle a appris sur les périls du Chaos. C'est le Chaos qui ruina autrefois cette culture et qui continue de la menacer depuis le Warp. Les secrets de la Bibliothèque Interdite sont fermés aux inconscients et aux simples curieux. À

l'intérieur de ses chambres scellées psychiquement reposent des grimoires de magie noire, des ouvrages de démonologie et des listes de cultes du Chaos œuvrant dans toute la galaxie.

De tous les humains, seuls quelques Inquisiteurs de l'Ordo Malleus ont pénétré dans ce lieu, et encore sous la très haute surveillance d'Arlequins, mais aucun d'eux n'a jamais relaté son expérience. Ces Inquisiteurs ont un lien avec les Arlequins car ils sont des ennemis jurés du Chaos et ne comprennent que trop bien le péril qui menace l'univers. Quant aux gardiens, leur véritable nature est un mystère des plus secrets, mais ils ont la réputation d'être l'un des plus terribles dangers de la Toile, et les individus les plus redoutés de toute la race eldar.

voyageur se retrouve projeté dans le Warp. Les Prophètes prétendent que certains passages conduisent à divers points du temps et de la réalité, mais seuls les gracieux Arlequins connaissent pareilles routes. Les sinistres cités des eldars noirs se dressent au bout des boyaux les plus obscurs, à moins que ceux-ci ne débouchent sur des nids de psychneuin semblables à des guêpes. La région de la Toile la plus secrète est celle qui abrite la Bibliothèque Interdite.

L'aspect exact de la Toile est méconnu des eldars d'aujourd'hui. Le secret de ses innombrables passages est tellement précieux que les eldars ne veulent plus le partager avec les humains, et les Prophètes sont les seuls à connaître la position de leur vaisseau-monde dans la Toile. On raconte qu'il y a plusieurs milliers d'années, une carte en avait été établie et qu'elle est à présent conservée dans la Bibliothèque Interdite. Bien qu'elle ne soit pas à jour, elle indique néanmoins un grand nombre de passages depuis longtemps oubliés. Les gardiens de la Bibliothèque Interdite ont choisi de conserver ce secret, on imagine aisément pourquoi.

C'est grâce à la Toile que les eldars parcourent la galaxie et mènent leurs campagnes. Les principales artères sont assez vastes pour convenir à un vaisseau spatial, mais la plupart des tunnels sont tout juste assez grands pour laisser passer des fantassins et de petits véhicules.

Les vaisseaux eldars peuvent aussi s'aventurer dans le Warp, mais le voyage est long et périlleux. Par conséquent, ils ne se rendent que rarement dans des endroits éloignés de plus de quelques années-lumière d'un portail de la Toile. Les voyages empruntant celle-ci sont relativement rapides, et permettent à une flotte entière de se déplacer entre les principaux portails. Les eldars peuvent ainsi se rendre très vite d'un point du réseau à l'autre, mais ils ont des difficultés à atteindre les mondes qui ne contiennent pas d'accès à la Toile.

LA TECHNOLOGIE ELДАР

La base de la technologie eldar est psychique, ce qui la rend unique dans tout l'univers. Aucune autre race n'a réussi à reproduire cette science, et les eldars n'ont guère daigné reprendre les innovations des autres peuples. La brutalité et l'ignorance des humains atterrent les eldars, tandis que l'arrogance de ces derniers n'a jamais suscité la confiance des Impériaux.

La technologie eldar reste fidèle à des formes et des structures organiques, ce qui est peu étonnant car pour cette race, nature et technologie ne font qu'un : les eldars apportent une fonction aux choses vivantes et une vie aux choses fonctionnelles. Les eldars utilisent comme matériaux toute une gamme de psychoplastiques complexes et variés qui peuvent adopter des formes précises sous pression psychique. Par certains aspects, ces matières ressemblent davantage à des tissus vivants qu'à une substance inerte, car elles poussent et réagissent à leur environnement de façon similaire à une plante. L'objet terminé ressemblera souvent à une machine semi-organique opérant de manière conventionnelle, mais activée par signaux psychiques.

Le plus inhabituel de ces psychoplastiques est appelé moelle spectrale : il s'agit d'une matière immensément résistante, plus solide que l'adamantium et bien plus flexible. Si elle est endommagée, elle se réparera peu à peu d'elle-même, mais le procédé peut-être hâté par les compétences d'un Chanteur de Moelle. Les seuls objets que les eldars chérissent davantage que les artefacts de moelle spectrale sont les Larmes d'Isha, aussi appelées pierres-esprits.

"Un vaisseau-monde est un être vivant abritant des centaines de milliers de consciences."

Inquisiteur Czevak, Les Mondes Vivants

UN MONDE VIVANT

Chaque vaisseau-monde est construit sur un squelette de moelle spectrale dont la structure s'étend à tout le navire. Un noyau de cette matière repose de même à l'intérieur de toute structure de taille et de tout navire spatial eldar. Ces noyaux sont similaires dans leur utilité aux vaisseaux sanguins et au système nerveux d'une créature vivante. Ils font circuler l'énergie et transmettent les impulsions qui coordonnent ses fonctions. La moelle spectrale agit comme un psycho-conducteur et le cœur du vaisseau-monde est une réserve d'énergie auto-régénérante. Les structures côtelées présentes dans tout le navire répartissent l'énergie à l'ensemble de sa structure.

Au sens le plus strict du terme, le vaisseau-monde est une entité vivante alimentée par de l'énergie psychique et répondant de façon organique aux stimuli de même nature. Son énergie peut être canalisée pour produire lumière ou chaleur, et la plupart des appareils du vaisseau ne pourraient pas fonctionner sans le réseau énergétique qui le parcourt. Les eldars appellent ce circuit le réseau d'infinité.



PIERRES-ESPRITS

Chaque eldar porte sur sa poitrine une gemme ou une pierre polie. Ce cristal psycho-réceptif réglé sur la fréquence de l'âme du porteur est appelé pierre-esprit. Son but est de capturer l'énergie psychique que son porteur libère au moment de sa mort. Cette énergie conserve une partie de l'identité, de la personnalité et des souvenirs de l'eldar, il est donc correct de l'envisager comme la manifestation d'une âme.

Si l'esprit d'un eldar n'est pas capturé par sa pierre-esprit, il dérive dans les limbes éternels du Warp, le royaume des ombres psychiques. Pour un humain, pareil destin ne signifie rien car peu d'esprits ont assez de force pour conserver une conscience après leur mort, leur énergie psychique étant frêle comparée à celle des eldars. Mais pour un eldar, pénétrer les Royaumes du Chaos en pleine conscience est l'horreur suprême, car il n'existe dans le Warp aucun lieu où il puisse se cacher de Slaanesh. Là, le fléau de leur race les attend pour les consumer comme elle dévora leurs ancêtres. Périr ainsi est la plus grande terreur des eldars, il n'est donc pas surprenant qu'ils accordent plus d'importance à leurs pierres-esprits qu'à leurs propres vies, et soient prêts à toutes les extrémités pour les préserver, et les récupérer si elles leur sont volées.

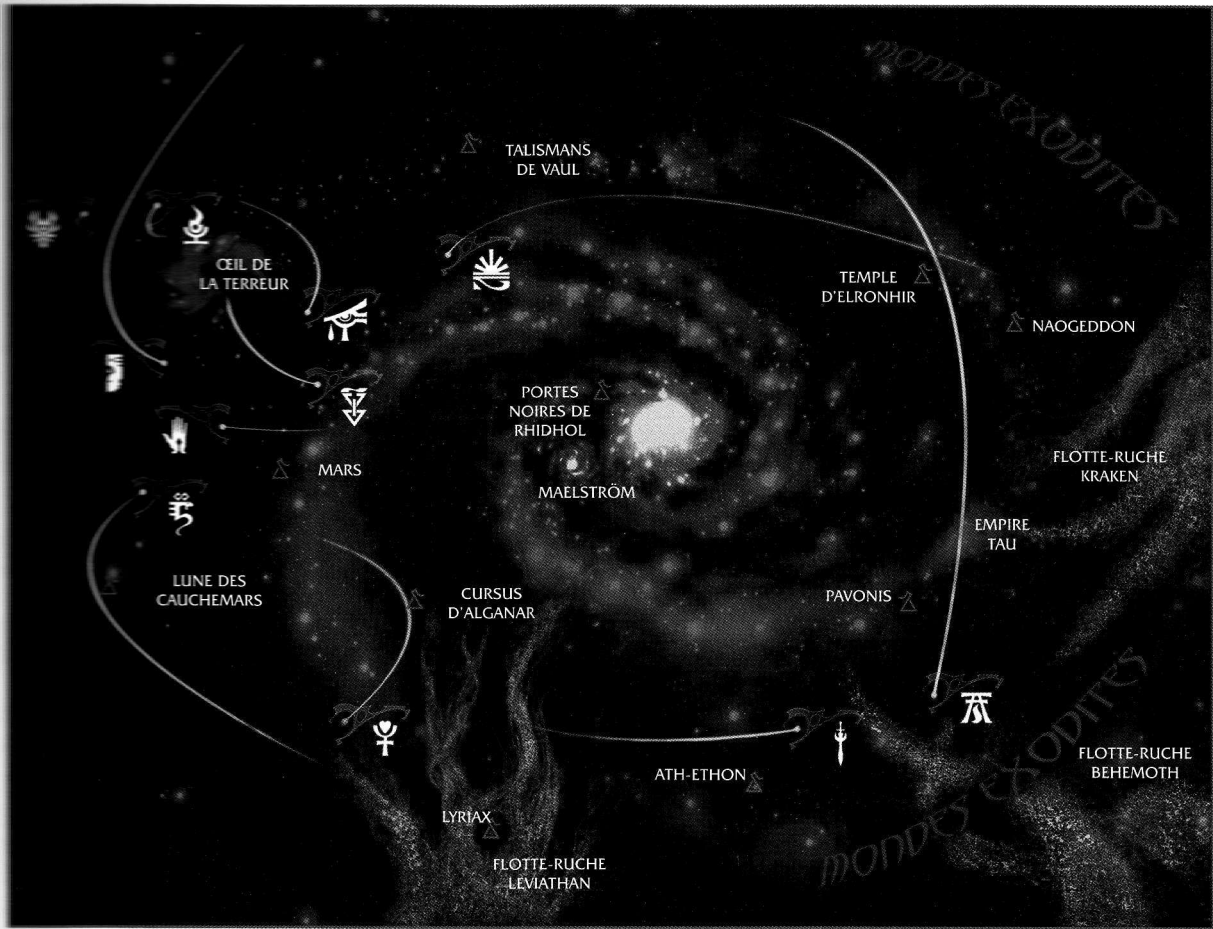
LE RÉSEAU D'INFINITÉ

Lorsque la mort d'un eldar survient, sa pierre-esprit est implantée dans l'un des bio-dômes du vaisseau-monde. Le sol de ces salles n'est autre que le noyau de moelle spectrale du navire, et sa pierre-esprit y prend rapidement racine. L'âme qu'elle contient est alors libérée dans le réseau d'infinité, où elle rejoint les ombres des autres défunts. Cette pratique est révélatrice de la perception qu'ont les eldars de la mort : ils préfèrent ce crépuscule éternel à tout autre destin. Comme les pierres-esprits, le réseau d'infinité est l'une des plus précieuses ressources du vaisseau-monde, et les eldars n'en parlent jamais aux autres races.

Une fois qu'il fait partie du réseau, l'eldar continue d'exister pour toujours, à l'abri des déprédations du Warp, bien que sa conscience individuelle reste un simple potentiel à l'intérieur du réseau. Le réseau est donc bien plus qu'une source d'énergie : c'est un refuge et un lieu de repos d'où les morts peuvent observer les vivants. Mais les calamités qui accablent les eldars sont telles qu'ils sont parfois forcés de réveiller leurs ancêtres et de transférer leur conscience dans des machines de moelle spectrale, afin que ceux-ci puissent de nouveau se battre pour leur vaisseau-monde.

L'ESPRIT DES MONDES EXODITES

Chaque monde exodite dispose de l'équivalent du réseau d'infinité, qui est alors appelé esprit du monde. À leur mort, les exodites sont inhumés dans l'un de leurs grands tumulus tribaux, et leur pierre-esprit est brisée sur l'autel de l'esprit du monde. Celui-ci est une matrice d'énergie complexe qui s'étend sur toute la



NAISSEAU-MONDES

- † ALAITOC
- ☞ ALTANSAR
- ☞ BIEL-TAN
- ☞ IL-KAITHE
- ☞ IYANDEN

- ☞ IYBRAESIL
- ☞ KAEOR
- ☞ LUGGANATH
- ☞ SAIM-HANN
- ☞ ULTHWÉ
- ☞ YME-LOC

planète, reliant les tumulus, les cromlechs et les menhirs. Ces lieux importants sont des endroits où le monde des esprits et le monde matériel peuvent se mêler, et où les vivants qui en ont la capacité peuvent parler aux défunts.

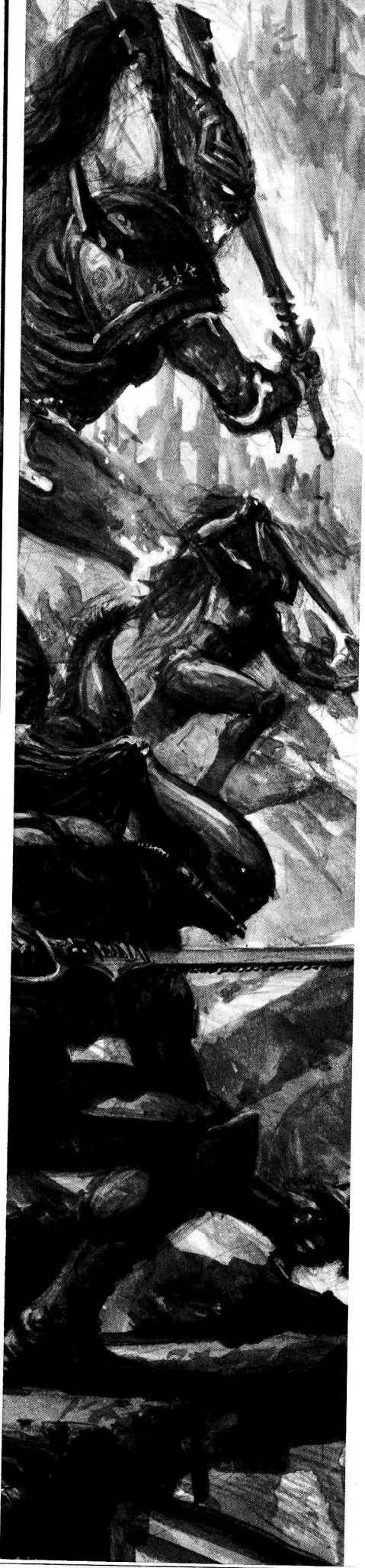
Les cercles de pierres et les menhirs sont faits de cristal psycho-actif. Ces monolithes sont de fait de gigantesques pierres-esprits visant à ancrer l'énergie psychique dans le sol. Le lien qui les unit fait partie de la Toile, mais les chemins qui conduisent de celle-ci au monde des esprits sont aussi bien dissimulés que gardés. Le maillon le plus puissant du réseau d'énergie est le cercle royal du seigneur de la planète. Cette imposante structure est un ensemble de cercles concentriques reliés par des avenues de pierres-esprits mégalithiques. Il est renforcé par des menhirs situés à ses abords qui transmettent l'énergie sur toute la surface de la planète et concentrent sa force en ce point précis.

LA LANGUE ELDAR

Un étranger ne peut comprendre, et au prix de beaucoup d'efforts, que les bases de la langue des eldars, car la majeure partie de son vocabulaire repose sur une connaissance de la psyché des eldars, leur mythologie, leur histoire et leur géographie. Ils utilisent aussi gestes et poses pour communiquer: deux eldars peuvent converser uniquement par le biais du langage corporel.

La langue écrite des eldars est tout aussi complexe. Chaque symbole, qu'il s'agisse d'une rune, d'un hiérogamme ou d'un pictogramme, ne correspond pas à un son, comme c'est le cas des lettres du Gothique impérial, mais à un concept. La plupart de ces mots-concepts ont également une signification subtilement différente selon qu'ils sont utilisés dans le cadre d'une phrase, d'une divination des Prophètes, ou dans les hiérogammes des différentes maisons eldars.





BIEL-TAN

LA LAME DU VENT

"Nous n'apportons que la mort, et ne laissons derrière nous que des charognes. Même les humains peuvent comprendre ce message."

Requiel des Fils de Fuegan

Plus que les autres, les eldars de Biel-Tan s'acharnent à restaurer la grandeur de l'empire eldar d'antan. Consumés par l'amertume, ils mènent une campagne xénocide perpétuelle contre tous ceux qui osent s'opposer à eux.

Les eldars militaristes de ce vaisseau-monde accordent une plus grande importance à la Voie du Guerrier que les autres. Ils savent qu'un nouvel empire ne pourra être forgé que dans le creuset de la guerre, fortifié sur l'enclume du combat et trempé dans le sang. Par conséquent, les Exarques sont bien plus nombreux sur Biel-Tan qu'ailleurs. Les plus dangereux d'entre eux constituent la Cour du Jeune Roi. Les devoirs de cette unité d'élite incluent l'éveil de l'Avatar. Menés par l'incarnation de Khaine, les guerriers aspects de Biel-Tan se battent comme s'ils étaient possédés, leur rage à peine contenue les poussant à massacrer tout ce qui se dresse sur leur chemin.

L'armée de Biel-Tan est appelée Bahzhakhain, ce qui signifie la "lame du vent", mais aussi la "tempête des lames" ou les "feuilles gelées tombant sous la faux" selon la prononciation. La Lame du Vent frappe rapidement et sûrement. Ses tactiques sont basées sur une attaque brutale et concentrée, menée par les guerriers aspects, visant à anihiler l'adversaire d'un seul coup. Ses ennemis sont souvent vaincus avant même de se rendre compte qu'ils sont attaqués.

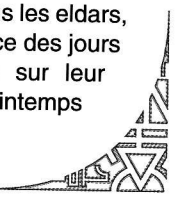
Les eldars de Biel-Tan considèrent que les planètes paradisiaques des exodites sont la base de leur stratégie de reconquête des domaines eldars. C'est pour cette raison qu'ils perçoivent toute tentative de colonisation d'une planète par des non-eldars comme une menace pour l'avenir de leur empire. Les explorateurs impériaux atterrissent parfois sur un monde exodite, et l'on ne retrouve souvent d'eux que leurs os disloqués, nettoyés par les prédateurs locaux.

Les barbares orks font l'objet d'une haine particulière de leur part, car ils se répandent comme un cancer à la surface d'une planète nouvellement colonisée. Les annales impériales signalent plusieurs occasions où des eldars de Biel-tan sont venus à la rescousse de forces humaines assaillies par des orks, avant de se retourner contre leurs alliés. Ce genre de trahisons est l'une des raisons pour laquelle les eldars sont vus comme des êtres instables par les autres races. Peu importe aux guerriers de Biel-Tan, car pour eux ces autres races ne sont que des usurpatrices qu'il convient d'éliminer.



LA RENAISSANCE

La rune utilisée par Biel-Tan représente le principe de la réincarnation, un destin qui était le lot de tous les eldars, avant la Chute. Biel-Tan signifie "renaissance des jours anciens". Selon eux, l'hiver s'est abattu sur leur peuple, mais ils sont convaincus que le printemps sera bientôt de retour.



SAIM-HANN

L'OST SAUVAGE

"Le vent fouette mon visage comme ma lame fouette
la gorge de mes ennemis, voilà le sel de la vie !"

Hrythar Dreamweave, Wild Rider

On raconte que Saim-Hann fut l'un des premiers vaisseaux-mondes à abandonner les planètes d'origine des eldars à l'approche de la Chute et que sa culture est, de tous les vaisseaux-mondes, la plus proche de celle des exodites. Les autres eldars voient les habitants de Saim-Hann comme des barbares, car ce sont des guerriers nés qui accordent à l'honneur martial une importance que leurs cousins plus sophistiqués voient comme excessive. Leur bravoure est légendaire, mais leur fierté les a souvent plongés dans des conflits inutiles, et les a même opposés aux autres vaisseaux-mondes.

Les plus célèbres guerriers de Saim-Hann sont les Wild Riders, des spécialistes du raid qui vont au combat sur de rapides motojets. Regroupés en clans guerriers, ils ont une importante influence sur les décisions de leur vaisseau-monde. La quasi-totalité des guerriers de Saim-Hann, y compris les Prophètes, appartient à l'un de ces clans de Wild Riders. Chaque clan est commandé par un Patriarche, ses parents proches étant ses hommes liges, et tous se peignent le visage de sang frais avant la bataille. De même, chaque unité de motards est composée d'eldars liés par le sang et arbore une bannière marquée de la rune familiale. Les eldars de Saim-Hann ne mettent leurs liens familiaux de côté que lorsqu'ils deviennent guerriers aspects, car leur obéissance est alors plus forte que tout.

Les eldars de Saim-Hann ont recours à de nombreux rites de passage, qui se déroulent généralement sur les mondes des exodites. L'une des épreuves la plus fréquente est d'attraper un serpent-dague alors qu'il est en train d'attaquer, le serpent étant le symbole de Saim-Hann. Les Wild Riders excellent d'ailleurs à imiter la frappe du serpent à la bataille, et tous portent un tatouage représentant ce reptile. Saim-Hann est le vaisseau-monde qui abrite le plus de Lance de Lumière.

Les guerriers de Saim-Hann payent toujours leurs dettes. Ils sont prompts à se lier de sang entre eux, et l'on raconte même qu'ils se boivent mutuellement le sang lors de cérémonies occultes, mais leur culture suscite souvent des dissensions internes. À la différence des autres vaisseaux-mondes, qui se mobilisent en masse, chaque clan de Saim-hann est libre de se joindre à telle ou telle cause. Il arrive donc qu'ils se retrouvent opposés les uns aux autres, encore que leurs affrontements revêtent une forme rituelle et consistent en des combats singuliers entre champions. Ces duels s'arrêtent normalement au premier sang, mais leurs conséquences parfois fatales renforcent encore la réputation sauvage des eldars de Saim-Hann.

LE SERPENT COSMIQUE

Il s'agit du symbole du Serpent Cosmique. Selon le mythe eldar, le serpent est la seule créature existant à la fois dans le monde matériel et l'univers psychique. On raconte qu'ainsi le serpent connaît tous les secrets du passé et du présent.

Saim-Hann signifie "quête de l'illumination", car le mot eldar "saim" désigne à la fois le secret et le serpent.





ULTHWÉ

LA MAUDITE

“Celui qui voit sa fin est à même de l'éviter.
Celui qui voit celle des autres peut la leur délivrer.”

Eldrad Ulthran, Prophète d'Ulthwé

Le vaisseau-monde d'Ulthwé abrite quelques-uns des plus puissants psykers de la galaxie. Ses eldars se sont assigné le rôle de sentinelles et exercent une vigilance constante sur l'Œil de la Terreur. Ils soutiennent que leurs conclaves de Prophètes et d'Archontes sont essentiels pour surveiller le Chaos sous toutes ses formes. Les autres vaisseaux-mondes murmurent qu'Ulthwé est damnée, que l'Œil de la Terreur a fini par corrompre ses habitants en décuplant leur potentiel psychique.

Les nombreux psykers d'Ulthwé sont capables de prédire le futur avec une bien plus grande clairvoyance que ceux des autres vaisseaux-mondes. Cette prescience leur permet de préserver leur peuple et de contrer leur ennemi éternel, les forces du Chaos. De tous les vaisseaux-mondes, c'est Ulthwé qui s'immisce le plus dans les affaires des autres races pour poursuivre ses propres objectifs.

Autrefois dirigé par le légendaire Prophète Eldrad Ulthran, le Conseil des Prescients d'Ulthwé a constamment influencé le cours de l'histoire. Selon ses ordres, les guerriers du vaisseau-monde sont souvent envoyés participer à des batailles qui ne semblent pas les concerner, mais qui finiront par avoir une incidence sur son sort. C'est en grande partie à cause de ces implications apparemment aléatoires que les eldars ont la réputation d'être capricieux et inconstants. Mais les psykers d'Ulthwé savent bien que retenir une seule pierre permet parfois d'arrêter une avalanche, et ils manipulent fréquemment l'Imperium afin de changer l'histoire. Après tout, les Prophètes d'Ulthwé sont disposés à voir périr cent mille humains pour éviter la perte d'une seule vie eldar.

Bien que les psykers guerriers d'Ulthwé renforcent prodigieusement ses armées, le fait de s'appuyer constamment sur eux a créé une carence en guerriers aspects. La Voie du Prophète est la plus longue et la plus ardue qui soit, elle laisse peu de temps à consacrer à la Voie du Guerrier. C'est pour cette raison qu'à la différence des autres vaisseaux-mondes, Ulthwé entretient une armée régulière de gardiens.

Lors de la Treizième Croisade Noire du seigneur du Chaos Abaddon, les armées d'Ulthwé furent organisées en forces de frappe réduites mais redoutables qui usèrent de la Toile pour lancer des attaques éclair. Menées par le puissant Seigneur Phénix Maugan-ra et guidées par Eldrad Ulthran, ces forces de frappe volèrent la victoire au Chaos sur des dizaines de champs de bataille. Plus que jamais, les Gardiens Noirs d'Ulthwé, sauveurs ou ennemis indomptables, sont connus et craints dans tous les environs de l'Œil de la Terreur.



L'ŒIL D'ISHA

Cette rune représente les larmes d'Isha, la déesse de la fertilité de laquelle prétendent descendre les eldars. C'est aussi le symbole d'Ulthwé, dont le nom est une contraction d'Ulthanash Shelwe, ce qui signifie le chant d'Ulthanash. Cet antique lai décrit la rivalité qui opposa les maisons d'Ulthanash et d'Eldanesh.

ALAITOC

LES VAGABONDS DES ÉTOILES

"Il n'est pas un recoin de la galaxie
qui n'ait ressenti le regard perçant d'Alaitoc."

Elarique Swiftblade, Autarque d'Alaitoc

Les habitants d'Alaitoc adhèrent de façon très puritaine à la Voie de l'Eldar, et évitent tout contact avec des influences extérieures. Cette attitude rigide a conduit de nombreux eldars d'Alaitoc à étancher leur soif de voyage en devenant des Errants, qu'ils aient été bannis par leurs maîtres pour quelque méfait sans gravité ou qu'ils se soient lassés de la discipline rigoureuse de leur environnement. Ces nomades se lancent souvent dans de dangereuses quêtes pour le bien de leur peuple, et sont devenus synonymes d'Alaitoc dans toute la galaxie.

Bien qu'ils rejettent la rigidité de leur culture originelle, ces Errants restent loyaux à Alaitoc. Certains deviennent des corsaires, qui renforceront les flottes - déjà formidables - du vaisseau-monde en temps de guerre, leurs navires chamarrés contrastant avec les coques bleu nuit des autres bâtiments de la flotte. D'autres deviennent des Rangers et sont les yeux et les oreilles du vaisseau-monde sur le champ de bataille.

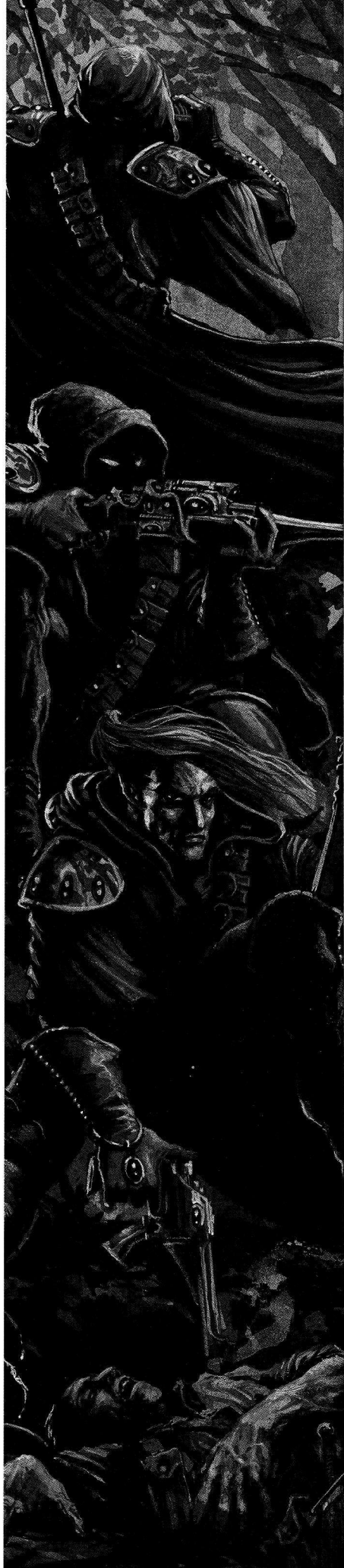
Les Rangers d'Alaitoc sont plus ou moins liés aux Arlequins, avec lesquels ils échangent des informations sur les zones les plus mystérieuses de la Toile. Ces deux factions ont également tendance à se compléter à la guerre. Lorsqu'Alaitoc part au combat, des Rangers vont au-devant de ses armées pour semer confusion et désordre dans les lignes ennemies. Ces éclaireurs excellent à demeurer invisibles aux yeux de leurs adversaires tout en détruisant leur cohésion en les forçant à rester à couvert. Lorsque le reste de l'ost d'Alaitoc arrive, l'ennemi est désorienté, une proie facile pour les guerriers aspects et les Arlequins qui se jettent sur ses positions.

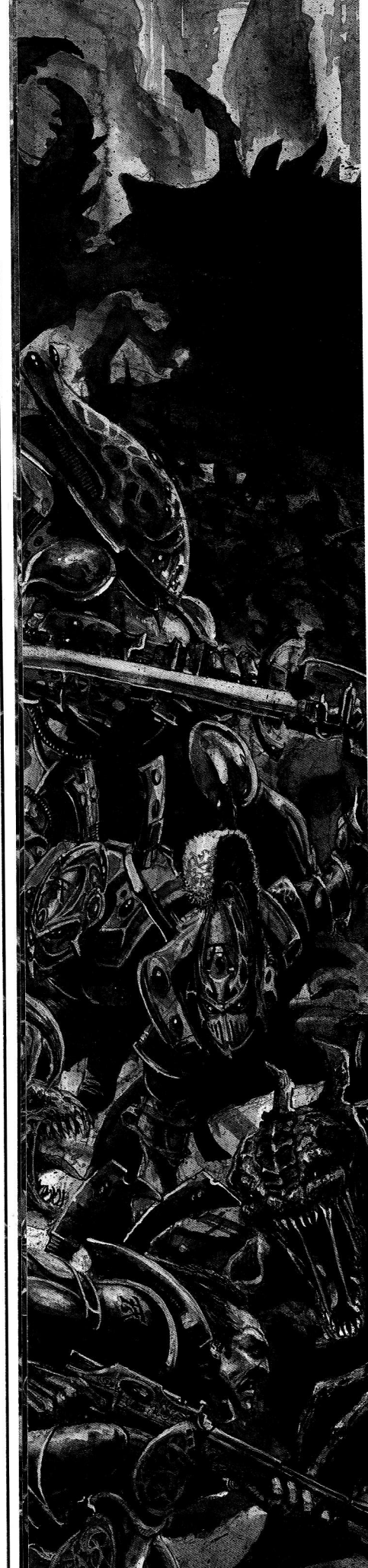
Certains Rangers finissent par devenir des Guerriers Mirages et se perdent dans la Voie de l'Errant de la même manière qu'un Exarque se perd sur la Voie du Guerrier. Ces individus ont une capacité presque surnaturelle à se camoufler et à abattre l'ennemi de loin. Certains de ces êtres presque invisibles révèrent le mystérieux vagabond appelé Hoec, qu'on dit ne faire qu'un avec la Toile, et qui arpente les routes entre les mondes depuis que les étoiles sont jeunes.

C'est par le biais des Rangers d'Alaitoc, ou Vagabonds des Étoiles comme ils s'appellent eux-mêmes, que l'Imperium a pu glaner la majeure partie de ce qu'il sait sur les eldars. Ces informations n'ont pas été données librement, mais ont été obtenues dans la douleur par l'Inquisition impériale. C'est d'ailleurs ce fait qui a conduit au conflit de Beelze et à l'état de guerre qui oppose l'Imperium et Alaitoc, une guerre que les commandants impériaux ont souvent comparée à une chasse aux fantômes.

LE DESTIN D'ELDANESH

Eldanesh était un héros eldar qui fut tué par jalousie par le dieu de la guerre, Khaine. Le symbole d'Alaitoc représente l'épée de Khaine tranchant la lune rouge, le signe d'Eldanesh. La lune rouge est un mauvais présage pour les eldars et Alaitoc use de ce symbole afin de rappeler ce qui advient des mortels qui offensent les dieux.





IYANDEN

LES GUERRIERS FANTÔMES

“Les morts doivent rejoindre nos rangs,
de crainte que nous rejoignons les leurs.”

Prince Yriel, Autarque d'Iyanden

Jadis le plus grand et le plus peuplé des vaisseaux-mondes, Iyanden n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même à cause de la flotte-ruche tyranide appelée Kraken. Iyanden fut trop lent pour échapper à l'assaut des tyranides, et fut pratiquement détruit. Des milliers de ses guerriers tombèrent face au Grand Carnassier, et le vaisseau-monde ne dut sa survie qu'au retour inopiné du Prince Yriel et de ses Pillards-sorciers. Le capitaine corsaire engagea la flotte dans un duel spatial et détruisit ses grotesques vaisseaux-mères avant de se rendre sur la surface du vaisseau-monde pour y combattre les monstres. Malgré sa victoire ultime, Iyanden risque de ne jamais se remettre des pertes subies et la plupart des Prophètes pensent que le vaisseau-monde est au bord de l'extinction.

Les pertes subies par ses armées font que leur base est désormais constituée de machines de moelle spectrale. Des escouades silencieuses de Gardes Fantômes et de magnifiques Seigneurs Fantômes équipés des plus puissantes armes que le vaisseau-monde puisse manufacturer dominent les derniers gardiens et guerriers aspects d'Iyanden. Mais ces nouvelles forces ont un prix, car les machines d'Iyanden sont habitées par les esprits des morts du vaisseau-monde.

Si la nécessité n'était pas si grande, les Prophètes d'Iyanden laisseraient leurs ancêtres reposer, mais la survie du vaisseau-monde dépend désormais de la présence des défunts dans ses forces. Pour les eldars, ce procédé se rattache à la nécromancie : l'âme doit être rappelée du réseau d'infinité et contenue dans une pierre-esprit en psycho-cristal qui sera ensuite enchâssée dans un corps de moelle spectrale. Même le plus chétif des Gardes Fantômes est capable de survivre à des attaques mortelles, mais à la rare occasion où il est détruit, sa pierre-esprit peut être récupérée et greffée à une autre machine. Ainsi, les morts d'Iyanden sont prisonniers d'un éternel cycle de guerre et de violence.

Les psykers qui se spécialisent dans l'invocation des héros du passé et les guident sur le champ de bataille sont appelés Spirités. Le plus éminent d'entre eux est Iyanna Arienal, l'Ange d'Iyanden, qui est accompagnée au combat par une gigantesque machine de moelle spectrale dirigée par les esprits amalgamés d'un puissant exarque. Comme tous les autres eldars d'Iyanden, elle est déterminée à ce que la flamme de son vaisseau-monde continue de brûler.



LE TEMPLE D'ASURYAN

Asuryan est le plus vieux et le plus important des dieux eldars. Il est le père des dieux, l'ancêtre de toute chose vivante. Son temple est le symbole d'Iyanden, dont le nom signifie “lumière dans les ténèbres”, une référence aux feux qui brûlent perpétuellement dans les temples d'Asuryan, l'espoir de tous les eldars d'Iyanden.

LES FORCES ELDARS

Ce chapitre détaille les forces à disposition d'un vaisseau-monde: les armes, les unités et les personnages spéciaux que vous pouvez aligner, tels que le Prince Yriel d'Iyanden et les puissants Seigneurs Phénix. Chaque entrée décrit un type d'unité et les règles qui vous permettront de l'utiliser dans vos batailles. Les règles sont divisées en plusieurs catégories.

Règles Spéciales: Ces règles rendent chaque unité unique et s'appliquent toujours à elle.

Équipement: Chaque unité eldar dispose d'un équipement rituel détaillé dans sa description. Certains de ces équipements font partie intégrante de

l'unité, d'autres sont optionnels, ceci est alors indiqué dans la liste d'armée. Dans le cas des guerriers aspects, les équipements des Exarques sont aussi détaillés. Seuls les Exarques y ont accès.

Pouvoirs d'Exarques: La description des guerriers aspects inclut aussi le détail des capacités surnaturelles dont leurs Exarques peuvent être dotés, au coût indiqué dans la liste d'armée.

Notez qu'un pouvoir d'Exarque ne peut affecter que les guerriers aspects et les Autarques qui font partie de la même unité que l'Exarque qui les utilise. Si un Exarque est retiré du jeu, les effets de ses pouvoirs prennent fin.

Entouré de statues étincelantes du cristal le plus pur, un Prophète est abîmé dans sa concentration. Autour de lui flottent des runes, de même que des planètes tournoient autour d'un soleil, si ce n'est que ce système solaire ne représente pas l'espace mais le temps. Le Prophète lève une main gracieuse et se saisit d'une rune incandescente avant que sa trajectoire erratique ne l'amène au contact des autres. Il la considère un instant en fronçant les sourcils, puis baisse la tête.

Dans les fraîches profondeurs du vaisseau-monde, un Spirite avance dans les brumes de la Chambre des Héros Tombés. Le long des murs courbes, des alcôves illuminées de vert abritent d'élégantes statues. Le Spirite s'arrête devant chacune d'entre elles, tire une pierre luisante de sa robe et l'enchâsse avec précaution dans la statue. Une par une, elles prennent vie.

Un cercle de femmes guerrières aspects se tient dans une arène délimitée par de gracieux piliers blancs. Leurs voix aiguës lacèrent l'air tandis qu'elles chantent l'hymne de Khaine. Elles exécutent une danse synchrone, attachant et activant les plaques de leurs armures couleur d'os une par une, selon une chorégraphie rituelle. Enfin, les guerrières passent leur masque à la crinière rouge, achevant leur transformation en tueuses froides et anonymes.

Le Jeune Roi fixe le mur opposé alors que les Exarques œuvrent silencieusement autour de lui. Ils peignent des runes de guerre sur tout son corps, avec du sang. Le liquide sèche instantanément au contact de sa peau, et brûle la surface de son corps comme un filet de flammes liquides. Le destin qui l'attend au-delà des portes de bronze de la salle de l'Avatar s'inscrit en un point unique de l'écheveau du temps, et va s'abattre sur lui tel une comète de feu.

Le portail au milieu de l'ost assemblé frémit et crache. Comme un seul homme, les guerriers aspects qui l'entourent tombent à genoux. Un instant passe, puis l'Avatar de Khaine en émerge dans un ouragan de flammes. Le sable se change en verre sous les pas du géant. Il avance vers le bord du plateau, et jette un regard de mépris sur les armées ennemies. Puis il lève son arme au ciel et pousse un rugissement assourdissant. Les eldars lui répondent d'une seule voix avant de fondre sur l'adversaire.

Le cœur bat. La colère monte. La mort arrive. La Guerre est là !

ARMEMENT ELДАР

La technologie eldar est si avancée que les races inférieures la considèrent comme de la sorcellerie, capable de transgresser les lois de la physique et de déchirer le voile de la réalité. Pour les eldars, chacune de leurs armes revêt une beauté macabre et remplit à la perfection son rôle destructeur.

LA GRÊLE DE LAMES

Les eldars sont connus pour leur utilisation très répandue d'armes à shurikens. Elles sont conçues pour délivrer des rafales de disques aiguisés à l'échelle moléculaire.

Leur taille varie de l'arme légère au canon monté sur char, mais toutes fonctionnent selon le même principe. Les munitions sont stockées sous forme de blocs de plasti-cristal, des séries d'impulsions provenant de l'arrière de l'arme parcourent le canon à une vitesse supersonique. Chaque impulsion détache un shuriken et le projette vers la cible, ce qui permet à une arme shuriken de tirer plusieurs centaines de projectiles en seulement quelques secondes.

LE TISSEUR FUNESTE

Les eldars font usage d'armes monofilamentaires qui créent une nasse inextricable de fils d'un composé complexe de polymères organiques. Ces fibres sont expulsés par des conduits microscopiques avant de s'amalgamer et de former une toile. Une victime qui se débat est généralement réduite à l'état de pulpe en quelques secondes par les fils pénétrant sa chair.

LA MAIN DU DESTIN

Contrairement aux lance-roquettes impériaux primitifs, les lance-missiles multitubes des eldars sont alimentés par des chargeurs contenant divers types de munitions, ce qui élimine les temps de rechargement.

LA FURIE DES ÉTOILES

Les adeptes de l'Imperium ont tenté de maîtriser la technologie du plasma, mais seuls les eldars ont réellement réussi ce prodige. Pour eux, la création d'une arme aussi apte à tuer l'ennemi que mutiler son porteur n'est qu'une preuve supplémentaire du primitivisme de l'homme. Les canons stellaires des eldars ne souffrent pas d'un tel inconvénient. Leur réacteur à plasma produit une chaleur équivalente à celle d'un soleil, mais des champs de confinement permettent à l'arme de rester froide au toucher.

LA LANCE ÉTINCELANTE

Les armes laser des eldars ont recours à des cristaux créés psychiquement, qui filtrent et concentrent les photons pour une efficacité optimale. Beaucoup d'eldars considèrent que les armes laser sont les plus élégantes de toutes, et se targuent du fait que leur science est parvenue à dompter même la lumière.

LE VOILE IMMATÉRIEL

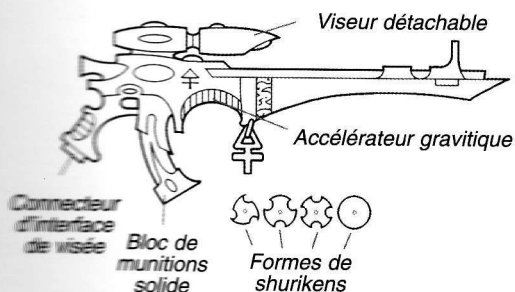
Les plus dangereuses des armes eldars sont celles capables d'ouvrir un portail vers les dimensions infernales du Warp. Le canon à distorsion et le canon fantôme utilisent la technologie Warp pour créer une faille dans l'univers matériel. Si la cible n'est pas engloutie dans l'Immaterium, elle est généralement déchirée par les forces extrêmes mises en œuvre.

LE BAISER DE LA MORT

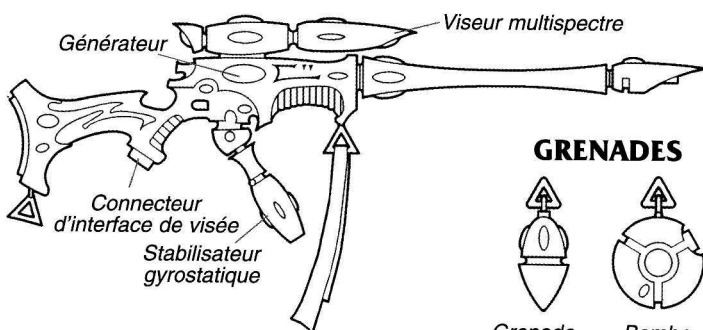
Les armes de corps à corps eldars sont tout aussi mortelles. Leurs gracieuses épées tronçonneuses émettent un bourdonnement à peine audible, des champs de force miroitants parcourent les lames de leurs lances et de leurs glaives, et les grenades à plasma explosent dans des boules de feu blanc tandis que les eldars se jettent en avant pour la curée.

ARME	PORTÉE	FORCE	PA	TYPE
Lance ardente	36 ps	8	2	Lourde 1, arme à rayon
Lance-missiles eldar (antichar)	48 ps	8	3	Lourde 1
Lance-missiles eldar (plasma)	48 ps	4	4	Lourde 1, petit gab. d'explosion, pilonnage
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Rayonneur laser	36 ps	6	6	Lourde 4
Canon shuriken	24 ps	6	5	Assaut 3
Catapulte shuriken	12 ps	4	5	Assaut 2
Pistolet shuriken	12 ps	4	5	Pistolet
Canon stellaire	36 ps	6	2	Lourde 2

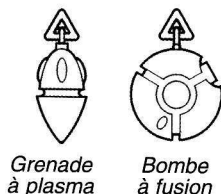
CATAPULTE SHURIKEN



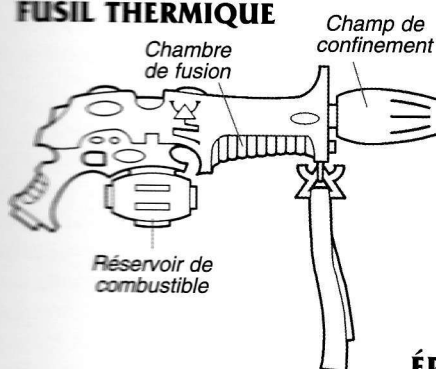
LONG FUSIL ELDAR



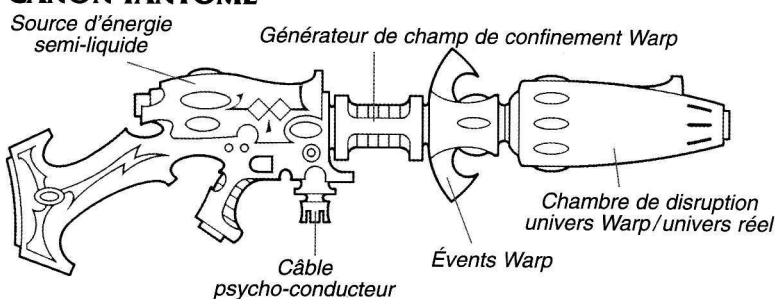
GRENADES



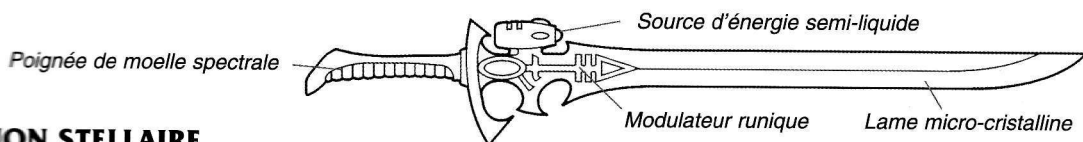
FUSIL THERMIQUE



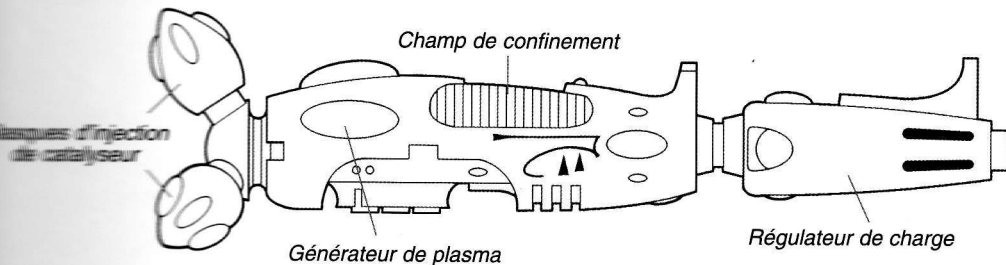
CANON FANTÔME



ÉPÉE ÉNERGÉTIQUE ELDAR



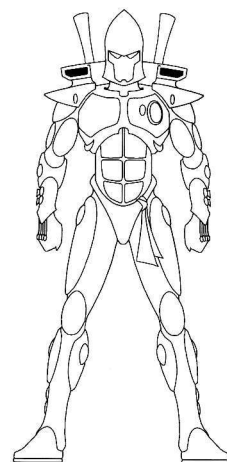
CANON STELLAIRE



ARMURES ELDARS

Au lieu des plaques d'armure primitives impériales, les eldars ont recours à des combinaisons connectées psychiquement à leurs pensées. Les Gardiens portent des armures fabriquées à partir de psychoplastique qui se rigidifient lors de l'impact d'un projectile à énergie cinétique. Les armures des guerriers aspects sont similaires mais incluent des plaques moulées afin de s'adapter à la morphologie de l'eldar. Elles sont toutes fabriquées à partir d'un matériau psycho-sensitif qui réagit aux mouvements et aux pensées du porteur, ainsi elles peuvent changer de forme et de rigidité tandis que l'eldar se déplace. Même les plus lourdement protégées et les plus ornementées des armures portées par les Exarques sont extrêmement légères comparées à celles des autres races.

Les eldars font grand usage de champs de force. La taille des générateurs peut varier de celui porté par un fantassin jusqu'aux holo-champs des chars antigrav et des titans. Certains sont encore plus étranges, comme la protection psychique des armures runiques qui bat au rythme du cœur de son porteur, ou les holo-combinaisons des Arlequins qui projettent des champs de diffraction.



L'AVATAR

DU DIEU À LA MAIN SANGLANTE

Au plus profond de chaque vaisseau-monde, se trouve une chambre scellée. À l'intérieur, sur un trône de métal fumant siège un Avatar de Khaine, une statue de fer immobile au corps patiné par l'âge. Ses yeux sont deux puits sans fond, comme si tout son corps était une coquille de métal vide.

Lorsque le vaisseau-monde se prépare au combat, la moelle spectrale psychoréceptive de la salle absorbe le désir de combat des eldars. L'Avatar se met à luire car son sang commence à bouillonner. Le métal en fusion court à nouveau dans ses veines en sifflant.

La moelle spectrale du vaisseau-monde transmet alors un puissant rugissement psychique. Attirés par le cri de guerre, les Exarques amènent le Jeune Roi, un guerrier aspect choisi par les Prophètes, qui se tient nu devant la porte, sans armes, couronné d'épines et le corps peint des runes de sang de Khaine.

À mesure que la cérémonie gagne en intensité, le dieu à la main sanglante revient à la vie, et chaque eldar sent en lui l'éveil de l'Avatar et une irrésistible envie de tuer. Enfin, les portes de bronze de la salle du trône s'ouvrent à la volée. La chaleur qui règne à l'intérieur est insoutenable, la lumière est si intense qu'elle traverse les paupières et le tumulte est assourdissant.

Le Jeune Roi entre alors dans la chambre, marche solennellement vers sa propre destruction et les portes de bronze se referment sur son passage.

Durant les heures qui suivent, le vacarme se poursuit, recouvrant les hurlements du Jeune Roi. Enfin, un rugissement d'agonie inhumain retentit et du sanctuaire de l'Avatar irradie une onde de choc psychique. Dans cette tourmente, l'Avatar se lève impérieusement de son trône.

Il est l'incarnation d'un dieu antique. Du métal en fusion s'écoule par les fissures de son corps et se solidifie au contact de l'air. Des volutes de fumée et des cendres l'entourent comme une aura ténébreuse. Du sang suinte de ses main et coule le long de ses doigts. Dans la droite, il porte la Mort Hurlante, une arme qui crie à chaque fois qu'elle goûte la chair. Les runes de sa lame infernale tremblent tandis qu'elles semblent chercher à s'évader, comme si elles étaient torturées par la chaleur de la poigne de l'Avatar.

Quant au destin du Jeune Roi, même les Prophètes se refusent à en parler. Peut-être vit-il dans le corps de l'Avatar pour l'éternité, son esprit mêlé à celui de Kaela Mensha Khaine. Mais peut-être son âme est-elle consumée en sacrifice à cette impitoyable divinité.

L'AVATAR DE KHAINE

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Démon : L'Avatar est un démon à tous points de vue, il est donc affecté par toutes les armes et les capacités spéciales qui affectent les démons. Il bénéficie d'une Sauvegarde Invulnérable de 4+ et d'une Sauvegarde d'Armure de 3+.

Sans Peur : L'Avatar est une incarnation du Dieu à la Main Sanglante. Il est *sans peur*.

Inspiration Divine : Lorsqu'ils sont menés par un Avatar, les eldars sont pris d'une soif de sang et sont galvanisés par sa présence. Toute unité eldar ayant une figurine dans un rayon de 12ps autour de l'Avatar devient *sans peur*.

Corps en Fusion : Le corps de l'Avatar est fait de métal en fusion et de lave. Les armes à fusion, les lance-flammes et les lance-flammes lourds ne peuvent pas blesser l'Avatar.

Créature Monstrueuse : L'Avatar est un adversaire immensément puissant. Il compte comme étant une *créature monstrueuse*.

ÉQUIPEMENT

La Mort Hurlante : La Mort Hurlante est une arme terrifiante pouvant prendre l'apparence d'une grande lance, d'une épée gigantesque ou d'une hache à deux lames. Elle peut être utilisée pour projeter un trait psychique brûlant qui possède le profil suivant :

Portée: 12ps F: 8 PA: 1 Assaut 1, fusion

"Perfides eldars ! Ces extraterrestres régnaient sur les étoiles, mais aujourd'hui les voilà condamnés à errer dans les ruines poussiéreuses de leur empire d'autrefois. Car malgré leur intelligence et leurs connaissances, ils ont été incapables de contrôler la bête en eux ou de dompter les créatures de l'Ombre. Pourquoi devrions-nous les respecter ?"

- Gründwald, Ordo Xenos



GRAND PROPHÈTE

La Voie du Prophète est la plus dangereuse et la plus difficile de toutes, car tous les psykers sont liés au Warp. Progresser trop rapidement dans la Voie du Sorcier revient à se damner, car les serviteurs de la Grande Ennemie guettent, prêts à se jeter sur les âmes des Prophètes imprudents. De plus, la Voie du Sorcier peut emprisonner celui qui la suit pour le restant de ses jours : les Prophètes qui s'y laissent piéger deviennent des Grands Prophètes, tout comme les eldars emprisonnés dans la Voie du Guerrier deviennent des Exarques.

Les Grands Prophètes sont passés maîtres dans l'art de la prédiction, et sont les conseillers les plus vieux mais aussi les plus sages d'un vaisseau-monde. Au combat, ils peuvent utiliser leur don de divination en lançant en l'air des runes de moelle spectrale, puis

interpréter leur luminescence alors qu'elles virevoltent autour d'eux. Ainsi, les Grands Prophètes sont capables d'analyser les myriades de futurs possibles et de prévoir les conséquences de la moindre de leurs décisions afin de mener leur peuple à la victoire.

Tout comme ils guident la destinée d'un vaisseau-monde, les Grands Prophètes commandent ses armées. Ils peuvent déceler les intentions de l'ennemi, deviner toutes les conséquences de ses attaques maladroites, et le pousser vers un funeste destin. Un Grand Prophète combat avec une grâce telle que l'adversaire semble lent et gauche. C'est un individu terrifiant, capable d'abattre un chef ennemi ou de détruire un char. Les Grands Prophètes utilisent leurs guerriers comme outils et l'ennemi comme argile afin de modeler le futur avec une adresse extraordinaire.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Prophète	5	5	3	3	3	5	1	10	-

RÈGLES SPÉCIALES

Course, Personnage Indépendant.

Pouvoirs Psychiques : Un Grand Prophète est un psyker et doit choisir de 1 à 4 pouvoirs psychiques. Un Grand Prophète ne peut utiliser qu'un seul pouvoir psychique par tour.

ÉQUIPEMENT

Armure Runique : Tous les Grands Prophètes portent une cuirasse de moelle spectrale qui détourne les attaques. Une figurine portant une armure runique possède une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Casque Fantôme : Ce casque incorpore un réseau cristallin qui masque l'esprit du Prophète et le protège des démons. S'il subit une attaque des *périls du Warp*, le casque l'annule sur un résultat de 3+ sur 1D6.

Runes de Protection : Un Grand Prophète peut utiliser ces runes pour envoyer des interférences contre les psykers ennemis. Tous les tests psychiques adverses sont effectués avec 3D6. Le psyker subit une attaque des *périls du Warp* sur un résultat de 12 ou plus.

Runes de Clairvoyance : Un Grand Prophète utilise ces runes pour se guider le long des voies du destin. Il effectue ses tests psychiques avec 3D6 et ignore le résultat le plus élevé. Il doit utiliser les deux résultats les plus bas.

Pierres-esprits : Un Grand Prophète peut utiliser le pouvoir d'une pierre-esprit pour s'imprégner d'énergie psychique. Il peut utiliser deux pouvoirs psychiques par tour. Il ne peut toutefois pas utiliser deux fois le même pouvoir psychique au cours d'un même tour.

ARCHONTES

La plus belliqueuse des voies du Sorcier est celle des Archontes. Les Archontes sont des Prophètes qui ont suivi autrefois la voie du Guerrier, et c'est leur expérience passée qui leur permet de maîtriser leurs impulsions destructrices au combat. Le heaume orné porté par un Archonte est conservé dans le temple des guerriers aspects. Un Archonte ne peut ainsi retrouver son identité de guerrier-prophète qu'en se rendant au temple et en recevant son heaume dans le cadre du rituel de sang du guerrier aspect.

Un Archonte apprend à déchiffrer les runes de la guerre mais aussi à manier une lame sorcière, une arme de force redoutable. Ces glaives se tordent sous

l'effet de runes vivantes et peuvent canaliser l'énergie spirituelle de l'Archonte grâce à une matrice d'énergie psychique qui court le long de la lame. Dans les mains d'un Archonte, une lame sorcière est d'une puissance phénoménale, capable d'incinérer tout ce qu'elle touche.

Lorsque les eldars vont en guerre, leurs Archontes les accompagnent. Ils utilisent leurs pouvoirs psychiques pour protéger les guerriers et semer la destruction chez l'ennemi. Une vague d'énergie psychique peut aussi bien redonner courage aux eldars que déchirer l'esprit des adversaires. Bien qu'ils ne soient pas aussi puissants que les Grands Prophètes, peu de psykers peuvent égaler les talents psychiques d'un Archonte.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	-

RÈGLES SPÉCIALES

Course.

Pouvoirs d'Archonte: Chaque Archonte est un psyker et peut recevoir un seul pouvoir d'Archonte dont le coût est indiqué dans la liste d'armée.

Spirites: Les Archontes qui savent invoquer et guider les esprits des morts sont appelés Spirites. Tout Seigneur Fantôme ou toute unité de Gardes Fantômes ayant au moins une figurine dans un rayon de 12ps autour d'un Spirite n'effectue pas de test de *Vue Spirituelle*.

ÉQUIPEMENT

Armure Runique: Tous les Archontes portent une cuirasse de moelle spectrale qui détourne les attaques. Une figurine portant une armure runique possède une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

Lame Sorcière: Un Archonte porte une lame sorcière. Voir le livre de règles de Warhammer 40,000.

Lance Chantante: La lance chantante est une arme chargée psychiquement similaire à une lame sorcière, mais pouvant être lancée sur un adversaire (elle retourne ensuite automatiquement dans les mains de l'Archonte). La lance peut être utilisée au corps à corps, mais seulement à deux mains, son porteur ne peut donc pas bénéficier d'une Attaque supplémentaire s'il possède une arme de corps à corps additionnelle. Comme les lames sorcières, les lances chantantes blessent sur un résultat de 2+, et pour les jets de pénétration contre les véhicules, elles possèdent une Force de 9. Quand elle est lancée, une lance chantante possède le profil suivant:

Portée: 12ps F: X PA: 6 Assaut 1



POUVOIRS PSYCHIQUES DE GRAND PROPHÈTE

À moins que le contraire ne soit indiqué, ces pouvoirs fonctionnent comme expliqué dans la section sur les pouvoirs psychiques du livre de règles, sont utilisés au début du tour du joueur eldar et ne nécessitent pas de ligne de vue sur la cible de la part du psyker.

Malédiction : Le psyker recherche les fils du destin qui mènent à la destruction de l'ennemi afin de les lier. Il peut prendre pour cible une unité n'étant pas un véhicule, dans un rayon de 24 ps. Tous les jets pour blesser effectués contre cette unité peuvent être relancés jusqu'au début du prochain tour du joueur eldar.

Tempête Surnaturelle : Le psyker peut invoquer une tempête d'énergie parcourue d'arcs électriques qui frappent ses ennemis dans toutes les directions. Il peut utiliser ce pouvoir durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Le joueur eldar place le grand gabarit d'explosion centré sur une figurine ennemie située dans un rayon de 18 ps. Les véhicules affectés par le gabarit subissent une touche avec une pénétration de blindage de 2D6+3 et sont réorientés dans une direction indiquée par un dé de dispersion. Si le dé indique "Hit", le joueur eldar peut choisir la direction.

Portée: 18 ps F: 3 PA – Pilonnage, gd. gab. d'expl

Chance : Le psyker scrute les futurs alternatifs pour savoir où l'ennemi va attaquer et avertit ses camarades afin qu'ils se protègent. Désignez une unité eldar ayant au moins une figurine dans un rayon de 6 ps autour du Grand Prophète. Cette unité peut relancer toute Sauvegarde ratée jusqu'au début du prochain tour eldar.

Guide : Le psyker pressent les mouvements ennemis et dirige les tirs de ses guerriers. Désignez une unité eldar ayant au moins une figurine dans un rayon de 6 ps autour du Grand Prophète. Cette unité peut relancer tout jet pour toucher raté pendant la phase de tir de ce tour. Une arme de barrage peut relancer le dé de dispersion.

Guerre Mentale : Le Grand Prophète attaque l'esprit d'un ennemi. Ce pouvoir est utilisé pendant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Le joueur eldar choisit une figurine ennemie non *engagée* dans un rayon de 18 ps autour du Grand Prophète et dans sa ligne de vue (les figurines embarquées dans un véhicule ne peuvent pas être visées). Les deux joueurs lancent 1D6 et ajoutent au résultat le Cd de leur figurine. Si le Grand Prophète gagne, la victime perd 1 PV pour chaque point d'écart, sans possibilité de Sauvegarde d'Armure. Les Sauvegardes de Couvert restent autorisées.

POUVOIRS D'ARCHONTE

Un pouvoir d'Archonte est disponible en permanence sans qu'il soit nécessaire d'effectuer un test psychique.

Dissimulation : L'Archonte crée un écran d'ombres et de brume psychiques pour dissimuler son escouade. L'escouade entière de l'Archonte bénéficie d'une Sauvegarde de Couvert de 5+. Elle ne compte pas comme étant à couvert lors d'un assaut.

Destructeur : L'Archonte concentre sa colère et sa haine pour les relâcher sur l'ennemi en une décharge d'énergie psychique. Ce pouvoir s'utilise durant la phase de tir au lieu de tirer avec une arme. Il fonctionne comme une attaque de tir avec le profil suivant :

Portée: Souffle F: 5 PA: 4 Assaut 1

Bravoure : L'Archonte insuffle à ses camarades un courage inébranlable en projetant dans leurs esprits des visions de héros et de grandes victoires. Son escouade et lui peuvent relancer tout test de Cd raté.

Maîtrise : L'Archonte transmet à ses compagnons d'armes des réflexes et une efficacité au combat accrus. Toute figurine se trouvant dans la même escouade que l'Archonte, y compris ce dernier, ajoute +1 à sa Capacité de Combat et à son Initiative. Les effets de plusieurs pouvoirs *Maîtrise* ne sont pas cumulatifs.



AUTARQUE

Les Autarques sont les commandants suprêmes des Osts eldars et ont une maîtrise totale de l'art de la guerre. Ils sont tenus en haute estime aussi bien par les Prophètes que par les guerriers, car ils ont suivi de nombreuses Voies au cours des siècles, y compris différentes voies du Guerrier. À un moment donné de leur vie, les Autarques ont développé un intérêt croissant pour la stratégie et l'art du commandement.

Les Autarques pensent que la véritable voie vers l'excellence martiale ne passe pas que par le combat, mais aussi et surtout en appréhendant de manière globale la bataille, et en remportant la victoire de la façon la plus efficace et la plus mortelle qui soit. C'est la Voie du Commandement, l'obsession visant à comprendre comment chaque mission s'articule pour former un plan de bataille, ceux-ci se complétant afin d'aboutir à

une stratégie d'ensemble. Pour suivre cette voie, les Autarques s'inspirent des chefs mythiques des Maisons d'antan, tels Eldanesh, Ulthanash et Bierellian.

Contrairement à un Exarque obnubilé par un seul aspect du combat, la connaissance que chaque Autarque possède des différentes voies guerrières fait d'eux des stratèges accomplis. Les osts qu'ils commandent agissent avec synchronisation, chacune de leurs composantes œuvrant de concert avec les autres. De plus, le commandement est loin d'être la seule qualité d'un Autarque, qui se trouve souvent à la pointe des combats, provoquant en duel les chefs ennemis ou détruisant les machines de guerre avec une facilité déconcertante. Il est fréquent de voir un Autarque ailé renverser le cours de la bataille en frappant au moment opportun.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Autarque	6	6	3	3	3	6	3	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Course, Personnage Indépendant.

Maître Stratège: Un Autarque est un commandant d'exception capable d'exécuter ses plans avec un minutage d'une précision extrême. Toute armée eldar incluant au moins un Autarque possède une valeur stratégique de 4. Tant qu'il est en vie, vous pouvez ajouter 1 à vos jets de *réserve*, même s'il n'est pas sur la table de jeu (un résultat de 1 est toujours un échec).

ÉQUIPEMENT

Bouclier de Force: Les eldars préfèrent des générateurs de champ de force portables aux encombrantes armures des autres races. Un bouclier de force confère une Sauvegarde Invulnérable de 4+.

"Vous ne pouvez comprendre l'aigle qu'après avoir plané dans le ciel matinal sur des ailes de feu. Vous ne pouvez comprendre la banshee qu'après vous être jeté sur vos ennemis terrifiés en hurlant. Vous ne pouvez comprendre la puissance du dragon qu'après avoir consumé vos ennemis. Et vous ne pouvez comprendre l'Autarque qu'après avoir suivi toutes ces voies et vous être détourné d'elles."

**Anthrillien Morningchild,
Autarque d'Yme-Loc**



VENGEURS

Les Vengeurs sont les guerriers aspects les plus nombreux. Ils incarnent le côté noble du Dieu de la Guerre. Ils sont totalement dévoués à la protection de leur peuple et se montrent sans pitié au combat.

Étant les plus communs des guerriers aspects, les lignées des Vengeurs remontent souvent jusqu'à Asurmen, le premier Seigneur Phénix. Ils sont connus pour être aussi redoutables en attaque qu'obstinés en défense, et sont souvent vus comme les guerriers aspects les plus adaptables tactiquement. Une légende eldar raconte comment des Vengeurs retinrent une nuée de démons pour permettre aux eldars de s'échapper. Il n'est pas rare que les Vengeurs fassent preuve encore aujourd'hui de tels actes de bravoure et d'altruisme.

Les Vengeurs sont armés de catapultes shuriken, des armes perfectionnées et particulièrement redoutables entre leurs mains. Le maniement des shurikens est pour eux une forme d'art, et ils en portent souvent sous leurs robes en dehors de leur temple. Ainsi, même un Vengeur apparemment désarmé peut tuer quelqu'un d'un simple geste.

Au combat, les Vengeurs utilisent leurs catapultes shuriken pour créer un véritable rideau de disques tranchants. Ils savent parfaitement quand profiter de cet avantage pour se lancer à l'assaut et quand tenir à distance l'adversaire de leurs tirs. La majorité des détachements eldars sont articulés autour d'une escouade de ces guerriers mortels.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vengeur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+



RÈGLE SPÉCIALE

Course.

ÉQUIPEMENT

Catapulte Shuriken de Vengeur: Les Vengeurs utilisent une catapulte shuriken à canon long sur laquelle ont été adaptés un viseur et des câbles énergétiques. L'arme possède le profil suivant:

Portée: 18ps F: 4 PA: 5 Assaut 2

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Lame Funeste: Cette arme incorpore une pierre-esprit capable d'aspirer l'âme de sa victime. Une lame funeste est une arme énergétique. De plus, si une figurine perd au moins 1PV suite à une touche de lame funeste, elle doit effectuer un test de Cd par PV perdu. Si l'un des tests est raté, la victime meurt quel que soit le nombre de Points de Vie qu'il lui reste.

Bouclier Miroitant: C'est un projecteur de champ de force capable de protéger le porteur et son escouade. Une figurine avec un bouclier miroitant et toutes les figurines de son escouade bénéficient d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+ au corps à corps.

POUVOIRS D'EXARQUE

Grêle de Lames: Les Vengeurs vident leurs chargeurs dans un ouragan de shurikens. L'Exarque et son escouade peuvent décider d'ajouter 1 au nombre de tirs d'armes à shurikens effectués par chacune des figurines lors de ce tour. Dans ce cas, ils ne pourront pas tirer lors de leur phase de tir suivante car ils devront recharger leurs armes.

Défense: Les Vengeurs parent et esquivent les coups. Les figurines qui effectuent leurs Attaques contre l'escouade réduisent leurs Attaques de 1 (jusqu'à un minimum de 1) lors de chaque phase d'assaut.

BANSHEES

Dans la mythologie eldar, la Banshee apporte mort et désespoir. Son cri est synonyme d'un funeste destin et peut arracher une âme de sa pierre-esprit. Il n'est pas étonnant que les guerriers aspects les plus craints aient adopté l'apparence de cette créature.

Les légendes eldars disent que la déesse-sorcière Morai-Heg voulait s'approprier le savoir que contenait son propre sang. Sachant que seul Khaine était capable de blesser les dieux, elle envoya ses filles tourmenter celui-ci de leurs cris perçants. Morai-Heg promit qu'elles arrêteraient si Khaine lui coupait la main afin qu'elle puisse boire son fluide vital. C'est ainsi que Morai-Heg gagna la connaissance du sang, et que Khaine se vit offrir l'aspect de la Banshee.

Les Banshees sont des troupes rapides et athlétiques redoutables au corps à corps. Leur masque contient des amplificateurs psychosoniques qui transforment leurs cris de guerre en ondes de choc mentales paralysantes qui peuvent endommager le système nerveux de la victime et provoquer des crises de terreur incontrôlées. Des Banshees qui activent simultanément leurs masques peuvent même mettre hors de combat l'adversaire sans avoir à porter le moindre coup.

Au combat, ces guerrières compensent leur manque de force brute par une précision et une efficacité sans pareilles, leurs épées énergétiques découpant les armures aussi facilement que la chair.

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

RÈGLE SPÉCIALE

Course.

ÉQUIPEMENT

Masque de Banshee: Lors du premier round d'un assaut, une figurine portant un masque de Banshee frappe avec une Initiative de 10 et annule les bonus d'Initiative conférés par un couvert ou des grenades.

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Exécuteur: Ce vouge peut couper un ennemi en deux. Il compte comme une arme énergétique à deux mains qui ajoute +2 en Force à son porteur.

Épées Miroirs: Un Exarque ambidextre peut se battre avec deux épées. Il compte comme ayant deux armes de corps à corps, gagne non pas +1 mais +2 Attaques et ignore les Sauvegardes d'Armure.

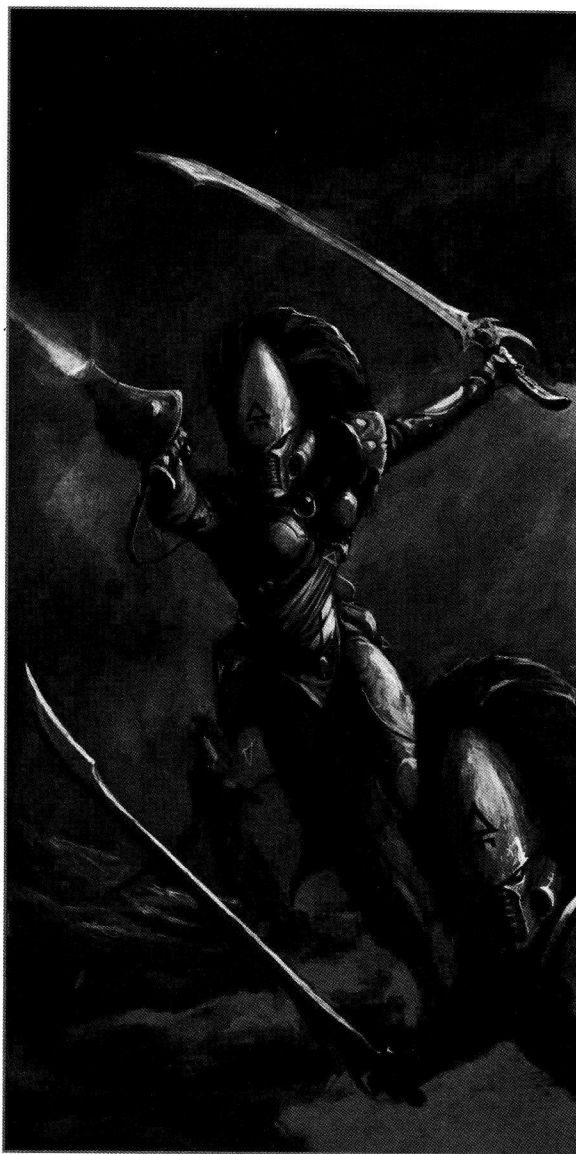
Triskèle: Il peut être lancé selon une trajectoire courbe, découpant tout sur son passage. Il compte comme une arme énergétique et peut également être utilisé comme une arme de tir:

Portée: 12ps F: 3 PA: 2 Assaut 3

POUVOIRS D'EXARQUE

Cri de Guerre: L'Exarque émet un hurlement de rage et de désespoir terrifiant. Lors du premier round d'un assaut, toute unité ennemie combattant l'Exarque ou son escouade doit réussir un test de *moral* ou compter comme ayant une CC de 1 pour cette phase d'assaut.

Acrobate: L'Exarque et son escouade sautent et bondissent en avant lors d'un assaut. Ils bénéficient de la capacité spéciale *contre-attaque*.



DRAGONS DE FEU

L'aspect du Dragon de Feu se base sur l'animal de la mythologie eldar, un reptile serpentiforme cracheur de feu qui incarne la destruction aveugle. Les Dragons de Feu sont très belliqueux et désirent plus que tout voir leur ennemi totalement anéanti. Ils maîtrisent à la perfection les armes à fusion, et la destruction qu'elles sèment provoque chez eux une exaltation sans limite. On dit même que les Exarques Dragons de Feu sont nimbés de flammes quand ils sont pris par la rage des combats.

Le rôle des Dragons de Feu est d'attaquer les places fortes ennemies et les machines de guerre, et d'utiliser

leurs armes pour détruire les emplacements d'armes ou l'infanterie lourde. Ils portent des fusils thermiques capables de réduire un adversaire en nuage de vapeur en une fraction de seconde. Bien qu'elles aient une portée réduite, ces armes sont à même de transformer n'importe quel char en une flaque de métal fondu.

S'ils doivent assaillir une position ou un véhicule, ils font usage de bombes à fusion en forme de disques qui peuvent se fixer sur n'importe quelle surface, et qui sont activées d'un simple mot. Nul n'est à l'abri de la colère des Dragons de Feu, car même la fortification la plus imprenable n'offre aucune protection contre eux.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dragon de Feu	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+



RÈGLE SPÉCIALE

Course.

ÉQUIPEMENT

Fusil Thermique : Cette arme possède le profil suivant :

Portée: 12ps F: 8 PA: 1 Assaut 1, fusion

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Pique de Feu : La pique de feu est une arme à fusion sophistiquée, reconnaissable à son long canon pouvant projeter à grande distance un rayon dévastateur.

Portée: 18ps F: 8 PA: 1 Assaut 1, fusion

Lance-flammes Souffle de Dragon : Le souffle de dragon projette un brasier infernal sur les ennemis proches. Il possède le profil suivant :

Portée: Souffle F: 5 PA: 4 Assaut 1

POUVOIRS D'EXARQUE

Chasseur de Tanks : L'Exarque a appris à son escouade à repérer rapidement les points faibles des véhicules ennemis. L'Exarque et son escouade bénéficient de la règle spéciale *tueurs de chars*.

Tireur d'Élite : L'Exarque peut toucher ses cibles avec une précision extraordinaire. L'adversaire ne peut pas effectuer de Sauvegarde de Couvert contre les tirs de l'Exarque, et ce dernier peut relancer ses jets pour blesser ratés quand il tire.

"Nous vous avons prévenu du coût de vos actes. Vous devez maintenant les payer de votre sang."

**Message reçu avant
la Dévastation d'Assyri**

SCORPIONS

Les guerriers aspects Scorpions incarnent parfaitement l'animal dont ils tirent leur nom et sont les plus redoutables au corps à corps de tous les guerriers aspects. Ce sont des tueurs sans pitié qui exultent dans la traque de leur proie. Leur facette la plus sinistre leur vient probablement de leur ancien maître, Arhra, car ils sont capables de ramper dans les ombres jusqu'à leur proie avant de fondre sur elle comme la colère de Khaine elle-même.

Les plaques d'armure renforcées des Scorpions les empêchent de se déplacer aussi rapidement que les Banshees, c'est pourquoi ils excellent dans la progression en terrain dense, et utilisent le moindre

couvert pour camoufler leur approche. Quand ils passent à l'attaque, ils font usage de pistolets shuriken et d'épées tronçonneuses dont les dents diamantées découpent la chair et les os.

Les mandibules sont l'arme rituelle des Scorpions. Ce sont des armes miniatures fixées de part et d'autre du heaume du guerrier aspect. Elles tirent des rayons laser concentrés destinés à être utilisés au corps à corps, et sont activées par une simple impulsion mentale en projetant des nuées d'aiguilles qui servent de conducteur au rayon. Le tir de mandibules et les attaques meurtrières des Scorpions suffisent la plupart du temps à massacrer quiconque se dresse sur leur chemin.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

ÉQUIPEMENT

Mandibules : Donnent + 1 Attaque au porteur.

Épée Tronçonneuse de Scorpion : Cette arme à une main ajoute + 1 à la Force de son porteur.

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Pince de Scorpion : La pince de scorpion ressemble à une griffe énergétique incorporant une catapulte shuriken. La pince peut être utilisée à la fois comme un gantelet énergétique et comme une catapulte shuriken au cours du même tour.

Sabres Tronçonneurs : Certains Exarques manient deux lames fixées sur des gantelets incorporant des pistolets shurikens jumelés, ce qui leur permet de déverser une tempête de coups. Une figurine avec des sabres tronçonneurs gagne +1 Attaque et peut relancer tous ses jets pour toucher et pour blesser ratés.

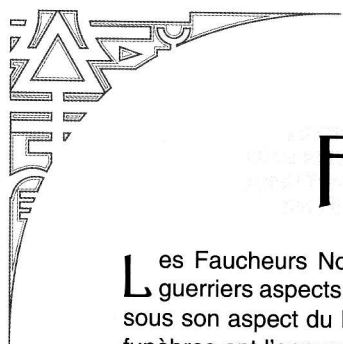
Lame Mordante : Les dents de cette arme peuvent découper la chair comme du papier, tranchant muscles et os. C'est une arme à deux mains qui ajoute +1 en Force à son porteur. Pour chaque touche occasionnée, la figurine ajoute un bonus de +1 à sa Force. Par exemple, une Exarque qui touche trois fois frappera avec une Force de 7.

POUVOIRS D'EXARQUE

Rôdeur : L'Exarque et son escouade peuvent se fondre dans les ombres et suivent la règle spéciale *infiltration*. Ce pouvoir ne peut pas affecter un Autarque, dont la capacité à commander est requise ailleurs.

Traqueur : L'Exarque et son escouade peuvent se faufiler rapidement à travers les terrains difficiles. Ils bénéficient de la règle spéciale *mouvement à couvert*.





FAUCHEURS NOIRS

Les Faucheurs Noirs sont les plus menaçants des guerriers aspects. Ils incarnent le Dieu de la Guerre sous son aspect du Destructeur. Ainsi, leurs masques funèbres ont l'apparence de celui de leur fondateur, le Moissonneur d'Âmes. Leur armure est couleur de nuit et est constituée de plaques agencées de manière complexe. Bien que cela ralentisse les Faucheurs Noirs dans leurs déplacements, cet inconvénient n'a que peu d'influence sur le rôle de soutien statique qui leur échoit lors d'une bataille.

Le père des Faucheurs Noirs, Maugan Ra, leur a appris que la mort peut être délivrée de loin, et c'est cet enseignement qu'ils appliquent rigoureusement.

Leur arme symbolique est le lance-missiles faucheur, une arme multitube capable de lancer plusieurs ogives en une seule salve. Les têtes perce-blindage des missiles sont à même de faucher l'infanterie lourde comme les blés.

Les Faucheurs Noirs sont fiers de leur précision au tir, leur talent étant encore amélioré par les systèmes de leur armure qui absorbent le recul de leur arme, par des viseurs installés sur leur casque qui les aident à engager les cibles rapides, et par un lien mental qui leur permet de voir par le canon du lance-missiles. Cette technologie fait d'eux les maîtres incontestés du champ de bataille.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Faucheur Noir	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

ÉQUIPEMENT

Lance-missiles Faucheur: Cette arme possède le profil suivant:

Portée: 48ps F: 5 PA: 3 Lourde 2

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Lance-missiles Tempête: Ce lance-missiles très ancien délivre des salves de petits missiles selon une trajectoire courbe. Il possède le profil suivant:

Portée: E36ps F: 4 PA: 3 Lourde 2, petit gab. d'expl.

POUVOIRS D'EXARQUES

Tir Éclair: L'Exarque peut tirer salve après salve sur l'ennemi avec n'importe quelle arme. Il peut ajouter + 1 au nombre de tirs qu'il effectue avec son arme (par exemple, une arme Lourde 2 devient Lourde 3). Le Tir Éclair ne peut pas être utilisé par un Exarque s'il se sert du pouvoir *Tireur d'Élite* lors du même tour.

Tireur d'Élite: L'Exarque peut toucher ses cibles avec une précision extraordinaire. L'adversaire ne peut pas effectuer de Sauvegarde de Couvert contre les tirs de l'Exarque, et ce dernier peut relancer ses jets pour blesser ratés quand il tire.



AIGLES CHASSEURS

Les Aigles Chasseurs tirent leur nom des oiseaux de proie de la mythologie eldar qui symbolisent la vengeance. Dans les temps anciens, les eldars pensaient que l'esprit d'un être assassiné se réincarnait dans un aigle qui planait au-dessus de son meurtrier pour l'accabler. Cependant, les guerriers aspects qui ont emprunté l'apparence de l'aigle jouent un rôle plus actif dans la destruction de l'ennemi. Ils sont capables de s'envoler dans les airs grâce à leurs

ailes dont les plumes métalliques sont équipées de générateurs antigravitationnels. Lorsqu'ils volent, la vibration des ailes crée une cascade de lumière multicolore. Ils manient le lasblaster, une arme à énergie bien plus efficace que les vulgaires fusils laser de l'Imperium, ainsi qu'un lance-grenades. Ce dernier contient à la fois des grenades antipersonnel pour des attaques en piqué et des grenades disruptrices afin d'éliminer l'artillerie ennemie.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aigle Chasseur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

RÈGLE SPÉCIALE

Course.

ÉQUIPEMENT

Lasblaster: Cette arme possède le profil suivant:

Portée: 24 ps F: 3 PA: 5 Assaut 2

Ailes d'Aigle Chasseur: La figurine se déplace comme de l'infanterie autoportée et peut se déployer en *frappe en profondeur* si la mission le permet.

Lance-grenades d'Aigle Chasseur: À chaque fois qu'une unité d'Aigles Chasseurs *frappe en profondeur*, elle peut centrer le grand gabarit d'explosion sur une figurine ennemie n'importe où sur la table et lancer le dé de dispersion. Si le dé obtient une flèche, le gabarit est déplacé d'1D6 ps dans la direction indiquée. Résolez les touches et dommages de la façon normale.

Portée: n/a F: 4 PA: 5 Grand gab. d'expl.

Grenades Disruptrices: Les eldars utilisent ces grenades pour mettre hors d'usage les véhicules. Elles explosent en créant une impulsion électromagnétique de forte intensité et de faible portée qui met hors d'usage les systèmes électroniques de la cible. Une figurine attaquant un véhicule avec ces grenades effectue une seule attaque. En cas de touche, lancez 1D6 pour déterminer les effets:

1 = rien, 2-5 = dégât superficiel, 6 = dégât important.

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Serre d'Aigle: Un Exarque Aigle Chasseur porte souvent une version bien plus puissante du lasblaster. Cette arme possède le profil suivant:

Portée: 24 ps F: 5 PA: 5 Assaut 3

Fusil Solaire: Le fusil solaire est une arme à énergie capable d'éliminer des escouades entières sous ses rafales de laser. Cette arme possède le profil suivant:

Portée: 24 ps F: 3 PA: 5 Assaut 6, pilonnage

POUVOIRS D'EXARQUE

Envol: Dans un cri, les Aigles Chasseurs s'envolent dans les airs. Le joueur peut retirer son unité de la table lors de sa phase de mouvement et la placer en *réserve*. Si l'escouade était *engagée* au corps à corps, l'ennemi peut effectuer une *consolidation* de 3 ps. L'unité d'Aigles Chasseurs peut revenir en jeu dès le tour suivant du joueur, exactement comme si elle avait été gardée en *réserve* depuis le début de la partie (même si la mission n'autorise pas les règles de *frappe en profondeur* ou de *réserves*). Par exemple, si l'unité est retirée de la table au tour 2, elle revient en jeu au tour 3 sur un résultat de 3+.

Interception: L'Exarque et son escouade sont des adeptes du combat aérien et peuvent même attaquer les cibles rapides. En assaut, ils n'ont jamais besoin d'un résultat pire que 4+ pour toucher un véhicule.





ARAIGNÉES SPECTRALES

Les Araignées Spectrales tirent leur nom de petites créatures très agressives qui logent parmi les fins arbres de moelle spectrale du Dôme des Prophètes de Cristal. Ces entités étincelantes peuvent se déplacer partout dans le vaisseau-monde en fondant leur corps arachnéen dans le réseau d'infinité, puis en se cristallisant une fois arrivées à destination. Elles sont en outre attirées en grand nombre par les entités psychiques intruses, qu'elles chassent et détruisent, à l'instar d'un système immunitaire.

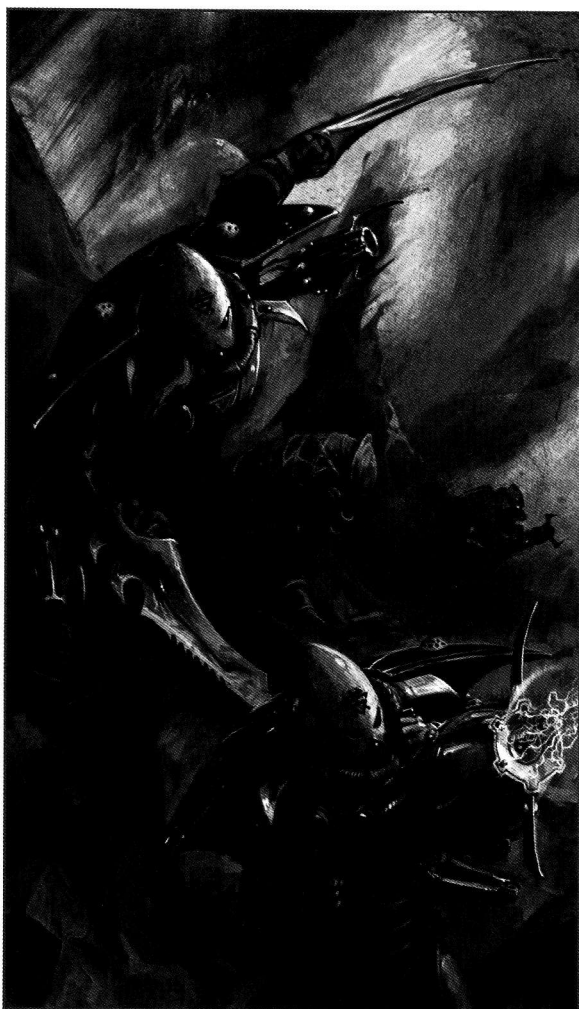
Les guerriers aspects Araignées Spectrales symbolisent cette défense agressive. À l'aide d'un générateur Warp compact, situé dans le paquetage de leur armure, ils peuvent effectuer de courts sauts, disparaissant et

réapparaissant en un clin d'œil. Cela leur permet d'effectuer des attaques surprises, bien qu'il faille pour ce faire passer un court instant dans le Warp. Cette nécessité implique que les Araignées Spectrales sont considérées comme les plus courageux des guerriers aspects : pour obtenir la victoire, non seulement ils risquent leur vie, mais aussi leur âme.

L'arme rituelle des Araignées Spectrales est le tisse-mort, une machine très avancée qui génère un épais nuage de mono-filaments acérés, rassemblés par un puissant champ électromagnétique et projetés sur l'ennemi. La tension imposée à ces fibres les fait se tordre et fouetter l'air, infligeant d'horribles blessures et une mort atroce.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Araignée Spectrale	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+



ÉQUIPEMENT

Tisse-mort : Cette arme a le profil suivant :

Portée : 12ps F : 6 PA : – Assaut 2

Générateur de Saut Warp : Une unité équipée de ces générateurs se déplace comme de l'infanterie *autoportée*. Si elle n'est pas *engagée* au corps à corps, elle peut effectuer un second saut durant la phase d'assaut, mais ne peut pas lancer un assaut. Indiquez alors une direction et déplacez l'unité de 2D6ps maximum selon celle-ci. Les figurines terminant leur mouvement dans un terrain infranchissable sont tuées. Si vous obtenez un double, l'un des membres de l'unité s'est perdu dans le Warp et est retiré comme perte. Les survivants se déplacent jusqu'à la distance indiquée, selon les règles normales de l'infanterie *autoportée*.

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Main de Moire : Cette arme projette un unique fil monomoléculaire qui traverse les armures avant de se replier en une spirale compacte. Elle a le profil suivant :

Portée : 18ps F : 6 PA : 1 Assaut 1, Pilonnage

Lames Énergétiques : Il s'agit d'une paire d'armes de corps à corps fixées sur les avant-bras et laissant les mains libres. Elle confère +1 Attaque et ignore les Sauvegardes d'Armure.

POUVOIRS D'EXARQUE

Attaque Surprise : L'Exarque et son escouade se téléportent au combat dans une tempête de lumière, ils peuvent toujours effectuer une *frappe en profondeur*, quelle que soit la mission jouée.

Retraite : L'Exarque observe les aléas de la bataille en attendant le meilleur moment pour se retirer du combat, et préparer une nouvelle attaque. Son unité bénéficie de la règle spéciale *désengagement*.

LANCES DE LUMIÈRE

Les Lances de Lumière sont l'un des aspects les plus spécialisés et les plus rares. Ces guerriers combattent tels la lance de Kaela Mensha Khaine qui frappe comme l'éclair et abat l'ennemi d'un seul coup.

Les Lances de Lumière pilotent des motojets profilés et rutilantes dont les puissants moteurs antigravifiques leur permettent de survoler tous types de terrains à vive allure. L'osmose entre chaque guerrier aspect et son engin est telle qu'il peut effectuer des manœuvres aériennes complexes d'un simple geste. Même une petite unité de Lances de Lumière peut changer l'issue

d'un engagement incertain, car leurs charges légendaires ont la vitesse et la force de l'éclair.

L'équipement rituel de cet aspect est la lance laser, une arme élégante dont la pointe délivre de puissantes salves d'énergie à courte portée. Elle sert d'ordinaire juste avant la charge des Lances de Lumière, qui se sont spécialisés dans les tactiques de harcèlement, fonçant à travers l'ennemi avant de faire demi-tour pour le frapper à nouveau, à l'instar des Chevaliers Dragons des mondes exodites. Rares sont ceux capables de résister à ces charges dévastatrices.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	
Lance de Lumière	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+	
Exarque		5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

ÉQUIPEMENT

Lance Laser : Lors du tour où elles lancent un assaut, les figurines équipées d'une lance laser comptent comme ayant une arme énergétique de Force 6. De plus, ces armes peuvent être employées à distance avec le profil suivant :

Portée : 6ps F: 6 PA: 4 Assaut 1, Arme à Rayon

ÉQUIPEMENT D'EXARQUE

Lance Stellaire : Cette arme est une version surpuissante de la lance laser, nommée ainsi en l'honneur de l'arme que maniait depuis sa monture volante Asuryan lui-même. Elle suit les règles des lances laser, mais a toujours une Force de 8.

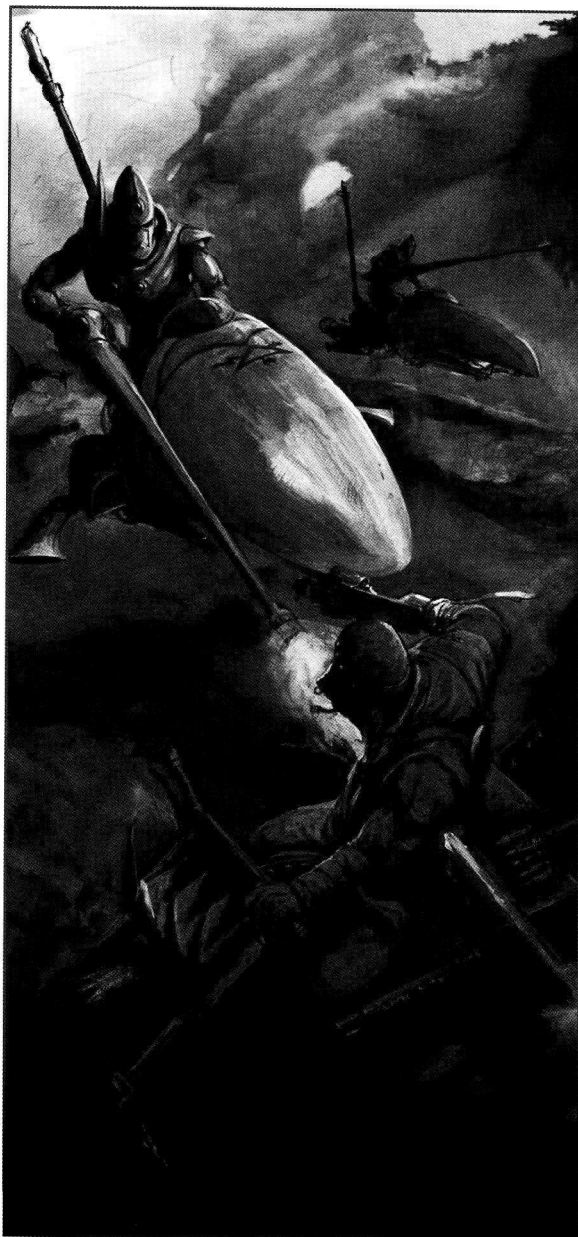
POUVOIRS D'EXARQUE

Pilote Hors Pair : L'exarque peut mener son escouade entre les troncs d'une forêt dense, à travers des gorges escarpées, ou dans des corridors encombrés de décombres. Son unité et lui suivent la règle spéciale *pilotes émérites*.

Retraite : L'exarque observe les aléas de la bataille en attendant le meilleur moment pour se retirer du combat, prêt à attaquer à nouveau. Son unité bénéficie de la règle spéciale *désengagement*.

"Ne vous fiez pas à leur apparence, car les eldars sont aussi étrangers à l'humanité que les vils tyranides ou les féroces orks. Il n'est pas nécessaire d'essayer de les comprendre, car il n'y a rien à comprendre, ils ne sont qu'une force aléatoire de l'univers."

Commandant Impérial
Abriel Hume



RANGERS

Les Rangers eldars sont des éclaireurs et des tireurs sans pareil. Bien qu'ils adoptent le nomadisme pour échapper aux rigueurs de la Voie de l'Eldar, la majeure partie des Errants reste fidèle à son vaisseau-monde. Ils endossent l'habit du Ranger, et acceptent souvent des missions confiées par leurs Prophètes pour continuer à servir leur peuple. Un grand nombre d'entre eux disparaissent, seuls et oubliés, d'autres sont déçus, rongés par leurs sombres vices. D'autres encore parviennent à étancher leur soif de voyage et finissent par retourner chez eux. Les Rangers parcourent les mondes extraterrestres à la recherche d'issues secrètes et oubliées de la Toile; ils explorent des mondes vierges et chassent ceux qui essaient de nuire à leur vaisseau-monde. Il arrive même qu'ils soient envoyés

à la recherche d'anciens artefacts ou de pierres-esprits. Mais leur tâche la plus importante est le renseignement, ils surveillent les ennemis potentiels et font régulièrement des rapports.

Les Rangers portent un costume fonctionnel, dérivé de ceux des mondes exodites. L'élément le plus caractéristique de leur habit est la longue cape de caméléoline, un textile sophistiqué mais très résistant qui leur permet de se fondre dans tous les environnements. Au combat, les Rangers d'un vaisseau-monde se rassemblent en petits groupes pour prendre position en des lieux stratégiques du champ de bataille. Camouflés, ils emploient alors leurs longs fusils avec une mortelle efficacité, trouvant des failles dans les meilleures armures.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

RÈGLES SPÉCIALES

Course.

Maîtres de la Dissimulation: Rangers et Guerriers Mirages peuvent atteindre une position avancée du champ de bataille. Ils bénéficient des règles spéciales *infiltrateurs*, *mouvement à couvert* et *discrétion*.

Guerriers Mirages: Certains Rangers choisissent un exil permanent et deviennent des Guerriers Mirages. Ces derniers ignorent les terrains difficiles et bénéficient de la règle spéciale *scouts*. Toute Sauvegarde de Couvert dont ils bénéficient est améliorée de +2 au lieu du +1 habituellement conféré par la règle spéciale *discrétion*.

ÉQUIPEMENT

Long Fusil de Ranger: Cette arme de sniper est équipée de systèmes de visée sophistiqués. Tout résultat de 6 pour toucher compte comme ayant PA 1. Dans le cas des Guerriers Mirages, tout résultat de 5+ pour toucher compte comme ayant PA 1.

Portée: 36ps F: X PA: 6 Lourde 1, Sniper, Pilonnage

"Les jeunes ne souhaitent pas la discipline de la Voie, leur curiosité les pousse à goûter chaque fruit de l'arbre. C'est pourquoi, dans les premières années de leur vie d'adulte, ils sont si nombreux à choisir la voie de l'Errant ou celle de la damnation. Ainsi, la grande tragédie des nôtres se répète génération après génération, et notre population décroît sans cesse."

Kysaduras l'Anachorète,
Introspections sur la Perfection.

GARDIENS

En raison du déclin de la population eldar, les civils doivent souvent prendre les armes. C'est pourquoi chaque eldar suit un entraînement de gardien, le plus commun des combattants eldars. Cette première force de défense est employée lorsque le vaisseau-monde lui-même est menacé, car en général les guerriers aspects ne sont pas assez nombreux pour vaincre les hordes ennemies sans soutien.

Les gardiens portent des combinaisons moulantes renforcées constituées de milliers de petites cellules thermoplastiques liées entre elles. À l'instar des armures aspects, ces cellules fusionnent de façon réversible pour former une coque rigide sous l'effet d'un souffle ou d'un impact. Cette flexibilité permet au gardien de

bénéficier d'une totale liberté de mouvement sur le champ de bataille.

Les armes employées par les gardiens varient en fonction de leur mission. Les gardiens défenseurs agissent comme unité de soutien et emploient des plates-formes d'armes lourdes antigrav aisées à déplacer, même en terrain accidenté. Si l'ennemi s'approche de leurs positions, les gardiens délivrent un rideau de tirs défensifs avec leurs catapultes shuriken. Les escouades de gardiens de choc sont assez rares, mais très efficaces comme troupes d'assaut venant renforcer les guerriers aspects. Que des civils puissent affronter l'ennemi et en sortir victorieux témoigne de la compétence et de la technologie avancée des eldars.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

RÈGLES SPÉCIALES

Course.

ÉQUIPEMENT

Plate-forme d'Arme Lourde des Gardiens : Une arme lourde montée sur une plate-forme compte en tout point comme une arme d'assaut. Elle a deux Gardiens armés de catapultes shuriken comme servants et doit conserver sa cohésion d'unité avec au moins l'un des deux.

L'un des servants peut faire tirer l'arme lourde au lieu de sa catapulte, l'autre tirant librement. Les lignes de vue et la portée sont toujours déterminées à partir du Gardien qui fait tirer l'arme lourde. Si l'un des servants est tué, l'autre peut faire fonctionner la plate-forme normalement. Si les deux sont abattus, retirez la plate-forme du jeu. La figurine de cette dernière est toujours ignorée, y compris lorsqu'il s'agit de mesurer la distance vers l'unité, ou de compter son nombre de figurines. Il s'agit en fait d'un pion, considérez que l'arme est portée par le servant qui tire avec.

LE DIEU DES MORTS

Quelques Prophètes, dont Eldrad Ulthran, ont voyagé le long des plus éloignés et tortueux futurs en devenir, et y voient un espoir. Ils pensent qu'alors que de plus en plus d'eldars se libèrent de l'étreinte de la vie et fusionnent avec le réseau d'infinité, une nouvelle entité eldar gagne en puissance: Ynnead, le dieu des Morts. Ils croient qu'à la fin des temps, lorsque le dernier eldar aura péri, Ynnead s'éveillera avec assez de force pour triompher de Slaanesh pour l'éternité.



GARDIENS SUR MOTOJETS

Les motojets eldars sont d'élégantes machines monoplaces propulsées par de puissants moteurs antigrav. Magnifiquement conçues, chacune est un bijou d'ingénierie. Elles sont si rapides que sans les réflexes prodigieux d'un eldar, elles seraient sans doute plus dangereuses pour le pilote que pour ses ennemis.

Pour l'eldar, la maîtrise d'une motojet est un défi exaltant. Ces machines sont d'ailleurs dotées de longs ailerons incurvés qui permettent d'effectuer d'incroyables changements de direction, et la puissance motrice peut être finement dosée pour des ascensions très rapides et des plonges vertigineux. Même pour un

eldar, il faut des années de pratique avant de parvenir à maîtriser le potentiel d'une motojet. Celui qui y parvient développe une affinité avec sa machine comparable à celle des maîtres-cavaliers de la mythologie eldar.

Les pilotes de motojet servent en tant qu'éclaireurs, ou comme force d'interposition rapide, fonçant à travers le champ de bataille avant de délivrer des salves de tirs avec les armes à shuriken montées sur le carénage de leurs engins. L'une de leurs tactiques préférées consiste à contourner les lignes ennemies avant de les engager sur leurs arrières, infligeant des pertes importantes, puis accélérant vivement pour se désengager.

"Sentez le vent siffler autour de vous et entendez son cri à vos oreilles. Écoutez-le attentivement, car ne sommes-nous point les Wild Riders, les enfants de la tempête?"

Nuadhu "Cœur de Feu",
Chef de Saim-Hann.

CC CT F E PV I A Cd Svg

Gardien sur Motojet 3 3 3 3(4) 1 4 1 8 3+

ÉQUIPEMENT

Motojets Eldars: Armées de catapultes shuriken jumelées, elles ajoutent +1 à l'Endurance du pilote et lui octroient une Sauvegarde d'Armure de 3+. Voyez le livre de règles de Warhammer 40,000 pour plus de détails concernant le mouvement des motojets eldars.



VYPER

La Vyper eldar est un appareil d'attaque dont la célérité ne laisse en rien présager le potentiel de destruction. Conçu à l'origine par les artisans de Saim-Hann, cet antigrav léger est destiné à soutenir les escadrons de motojets. Malgré son faible blindage, une Vyper possède un armement normalement rencontré sur des blindés deux fois plus gros, et sa vitesse compense amplement l'absence de lourdes plaques de protection. Une Vyper possède deux membres d'équipage, un pilote et un tireur placé dans la nacelle d'arme à l'arrière. Ils partagent un lien qui leur permet de mieux

coordonner leurs actions, et il n'est pas rare qu'il s'agisse d'un lien de sang. Un escadron de Vyper bien entraîné agit comme une seule entité capable de se redéployer en quelques secondes pour atteindre les côtés ou l'arrière vulnérables d'un blindé, ou d'échapper à des intercepteurs en approche. Il est notoire que les Vyper évitent le contact avec l'ennemi, car elles sont bien plus efficaces à distance, harcelant les unités mobiles ennemies, avant de les dépasser à toute vitesse pour les attaquer avec encore plus de puissance depuis un autre point.



	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Vyper	10	10	10	3

Type : Antigrav, Rapide, Découvert.

"Il n'est aucun art aussi magnifique et diversifié que celui de la mort."

Laconfir de Biel-Tan





FALCON

Le Falcon est le blindé standard des armées eldars, si bien que sa silhouette est une vision à la fois familière et de très mauvais augure pour l'ennemi. Lors de la grande Guerre Céleste, ce fut Faolchu, consort du Grand Faucon, qui récupéra Anaris, la puissante épée de Vault, et la donna au héros Eldanesh pour l'aider dans son duel contre Khaine. C'est ce principe de délivrance qui explique la conception du Falcon et ses deux rôles. Il possède d'une part un compartiment de transport pour une petite escouade de combattants,

qu'il peut soit délivrer sur le front, soit secourir si la résistance adverse est trop forte. D'autre part, il est équipé d'armes lourdes et de systèmes de visée avancés lui permettant, en mouvement, des salves de tirs dévastateurs. Comme tous les blindés eldars, le Falcon est mû par de puissants moteurs antigrav lui autorisant des vols limités. D'ailleurs, nombre de pilotes de Falcon se sont fait une spécialité de voler dissimulés dans les nuages, pour ne plonger sur l'ennemi qu'au dernier moment en ouvrant le feu.



LA GUERRE CÉLESTE

Ce conflit initié par Khaine dura des années et les récits ne manquent pas sur les batailles entre les dieux et les demi-dieux géants et immortels appelés Yngir. Les dieux changeaient d'allégeance et concluaient des alliances avant de les briser, si bien que les cieux résonnaient du tumulte de leurs combats. Asuryan se désolait de la destruction provoquée par Khaine, et regrettait sa prompt colère envers Kurnous et Isha. Pourtant, le Roi Phénix refusa avec sagesse de prendre parti durant cette guerre. En ne favorisant ni Khaine, ni les enfants d'Isha, il resta leur seigneur à tous.

	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Falcon	12	12	10	3

Type : Char, Rapide, Antigrav.

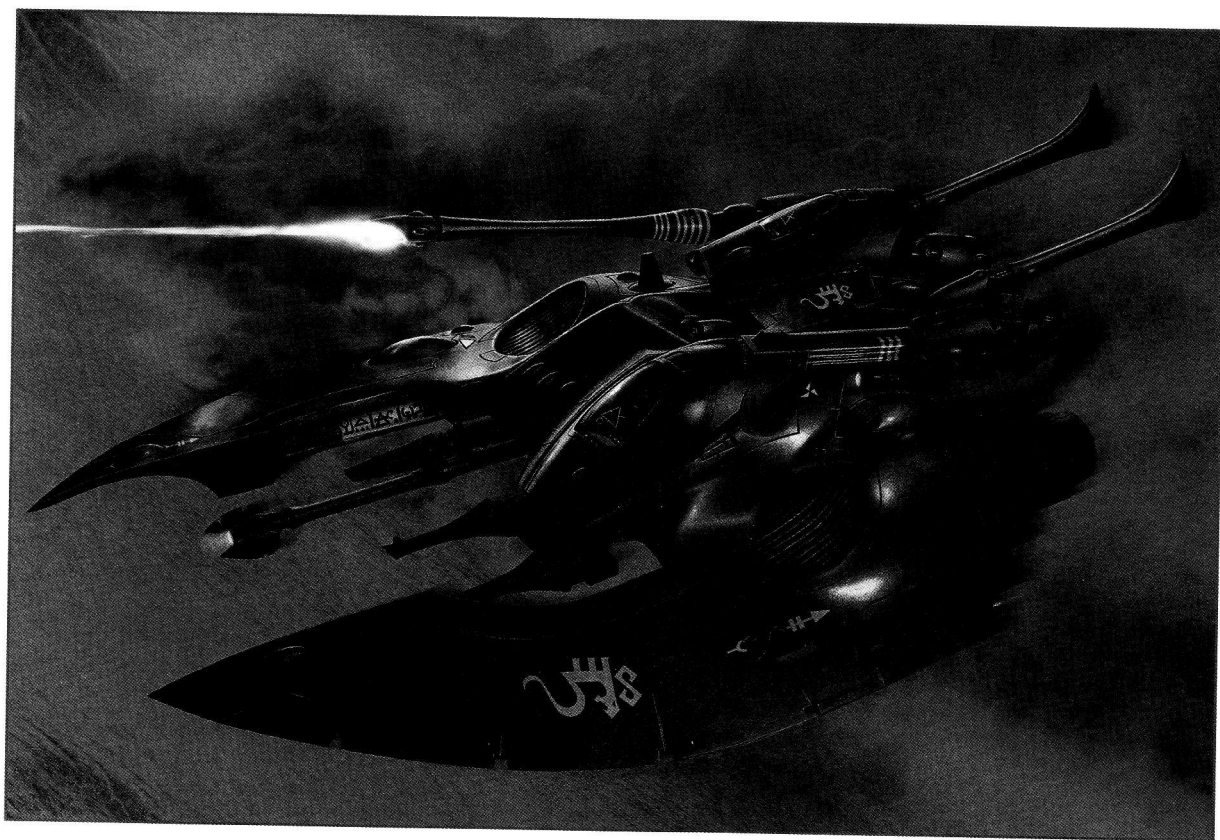
Transport : Un Falcon peut transporter une unique unité d'infanterie d'un maximum de 6 figurines.

Points d'Accès : 1 (rampe arrière).

Postes de Tir : 0.

Laser à Impulsions : Le laser à impulsions sacrifie la puissance de pénétration de la lance ardente en faveur d'une plus grande portée et d'une cadence de tir accrue.

Portée: 48 ps F: 8 PA: 2 Lourde 2



PRISME DE FEU

Contrairement aux blindés pesants et peu élégants des autres races, le Prisme de Feu est à la fois rapide et gracieux. Mais cette beauté ne sacrifie en rien la puissance de feu d'ordinaire associée aux chars, pour lesquels le canon prisme est d'ailleurs un véritable fléau. Cette arme principale du Prisme de Feu tire en deux temps. Premièrement, un laser de magnitude moyenne est déchargé dans un imposant cristal qui en amplifie la puissance en une fraction de

seconde. Cette énergie est ensuite soit libérée en un rayon concentré capable de percer le plus épais des blindages, soit dispersée pour atteindre des escouades entières d'ennemis. Plus étonnant encore, des systèmes d'acquisition sophistiqués permettent à cette merveille technologique de canaliser sa puissance à travers le cristal d'un autre Prisme de Feu pour créer un laser dévastateur capable d'annihiler n'importe quelle cible.



	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Prisme de Feu	12	12	10	4

Type : Char, Rapide, Antigrav.

Canon Prisme : Le canon prisme peut tirer un rayon focalisé ou dispersé avec le profil suivant :

Focalisé :

Portée: 60ps F: 9 PA: 2
Lourde 1, Petit Gabarit d'Explosion

Dispersé :

Portée: 60ps F: 5 PA: 4
Lourde 1, Grand Gabarit d'Explosion

Si des canons prisme ont une ligne de vue sur d'autres canons prisme, ils peuvent sacrifier leur tir pour le combiner avec un autre. Choisissez l'un des canons comme étant celui qui tire, le ou les autres contribuant simplement à l'action. Le tir compte comme étant jumelé pour le tour en cours. De plus, sa Force est augmentée d'1 point et sa PA améliorée d'1 point pour chaque canon contribuant au tir. Par exemple, un Prisme de Feu contribue au tir d'un autre. Le tir sera donc jumelé avec F10 et PA1 (le maximum) s'il est focalisé, ou F6 PA3 s'il est dispersé.

ANARIS - L'ÉPÉE DE L'AUBE

Dans les derniers jours de la Guerre Céleste, Vaul reforgea la lame qu'il n'avait pu finir pour Khaine, et en fit la plus puissante de toutes. Il la baptisa Anaris, ce qui signifie "la lueur de l'aube" et avec elle il marcha pour affronter le dieu de la guerre. Le combat fut long et Vaul infligea de graves blessures à Khaine, Anaris était vive et frappait aussi vite que l'éclair. Mais au final, la fureur de Khaine submergea le dieu forgeron et le précipita du haut des cieux. On raconte que c'est suite à cet affrontement que Vaul devint infirme. Ensuite, Khaine l'enchaîna à son enclume et s'empara d'Anaris. C'est ainsi que Khaine remporta la Guerre Céleste.



MARCHEURS DE GUERRE

Sacrifiant le blindage au profit de la manœuvrabilité et d'une plus grande puissance de feu, cet élégant marcheur bipède convient à merveille à son rôle d'éclaireur. Cependant, le pilote n'est pas totalement sans protection, car le véhicule est équipé de champs de force qui brouillent ses contours, masquant sa silhouette et le rendant au moins aussi sûr qu'un engin à l'habitacle clos. Le plus souvent, le premier signe de la présence d'un ost eldar est une onde indistincte parcourant le terrain, juste avant qu'un déluge de tirs ne s'abatte sur les observateurs ennemis.

En raison de leur construction légère, les Marcheurs de Guerre comptent sur leurs armes à distance pour éliminer les menaces prioritaires. En cela, le pilote est aidé par des systèmes de soutien et de secours avancés comprenant des pierres-esprits. On raconte que durant la bataille, le pilote entre en transe et ne fait plus qu'un avec sa machine, traversant le terrain à grandes enjambées, tout en fauchant ses ennemis avec ses deux armes lourdes. La cadence de tir d'un escadron de Marcheurs de Guerre suffit généralement à éliminer un peloton entier de troupes ennemies en un rien de temps.

	CC	CT	F	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	I	A
Marcheur de Guerre	3	3	5	10	10	10	4	2

Type: Marcheur.

RÈGLES SPÉCIALES

Scouts : Les Marcheurs de Guerre remplissent des missions de reconnaissance avancée, ils bénéficient donc de la règle spéciale *scouts*.



AMÉLIORATIONS DE VÉHICULE

Les eldars modifient souvent leurs engins pour les adapter à des rôles spécifiques sur le champ de bataille. Les véhicules peuvent recevoir les améliorations suivantes si la liste d'armée le permet.

Holo-champ : Le véhicule est entouré d'un holo-champ scintillant qui empêche l'ennemi de viser ses points les plus vulnérables. Lorsque votre adversaire effectue un jet sur le tableau des dégâts, il jette deux dés et ne garde que le résultat le plus faible.

Pierre-esprit : Le véhicule inclut une grosse pierre-esprit dont l'essence peut contrôler la machine pour de courtes durées si l'équipage est mis hors de combat. Si le véhicule subit un résultat *équipage sonné*, celui-ci compte automatiquement comme *équipage secoué*.

Moteurs Stellaires : Le véhicule possède des moteurs auxiliaires qui peuvent lui fournir une formidable poussée. Il peut se déplacer de 12ps supplémentaires au lieu de tirer, mais personne ne peut y embarquer ou en débarquer durant ce tour.

Moteurs à Poussée Vectorielle : Les moteurs du véhicule lui permettent de tourner quasiment sur place et de manœuvrer pour éviter un désastre lorsqu'il est endommagé. En cas d'*immobilisation*, au lieu de s'écraser, le véhicule effectue à la place un atterrissage d'urgence comme s'il ne s'était pas déplacé durant ce tour.

ARMES D'APPUI

Certains Gardiens eldars servent des plateformes d'armes de soutien bien plus imposantes que celles employées par les Gardiens Défenseurs. Regroupées en batteries, elles accueillent des armes lourdes spécifiques qui couvrent l'avance des guerriers aspects.

Bien que les supports de ces pièces soient des plateformes antigrav, leur taille impose l'immobilité pour pouvoir tirer. Cette restriction est compensée par des systèmes de visée assez performants capables de se verrouiller sur les cibles les mieux dissimulées.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+

RÈGLES SPÉCIALES

Pièce d'Appui : Les armes d'appui sont bien entendu des *pièces d'appui*.

Canon à Distorsion : Le canon à distorsion projette une petite sphère d'énergie Warp, laquelle déchiquette ses cibles. Le canon à distorsion blesse toujours sur 2+ et inflige une *mort instantanée* si le résultat du jet pour blesser est 6, quelle que soit l'Endurance de la cible. Contre les blindages, il inflige toujours un dégât *superficiel* sur un résultat de 3 ou 4, et un dégât *important* sur 5 ou 6. Il possède le profil suivant :

Portée : E24 ps F : X PA : 2 Lourde 1, Petit Gab. d'Expl.

Vibro-canon : Un vibro-canon emploie des ondes soniques harmoniques pour faire éclater ses cibles, ou projeter l'infanterie au sol. Lorsqu'une batterie de Vibro-canons fait feu, faites des jets pour toucher

sans que les tireurs aient besoin de choisir une cible. Si l'un des canons touche, tracez depuis l'un d'eux une unique ligne droite de 36 ps dans n'importe quelle direction. Toute unité sur la ligne subit 1D6 touches. Pour chaque Vibro-canon en plus du premier, ajoutez +1 à la Force des touches. Par exemple, une batterie de trois Vibro-canons obtient 1, 6 et 4 pour toucher. Une ligne est tracée depuis l'un d'eux et toute unité sur le chemin subit 1D6 touches de Force 6.

Lorsqu'une cible avec blindage est touchée par un Vibro-canon, n'effectuez pas de jet de pénétration de blindage, elle subit automatiquement un dégât *superficiel*.

Portée : 36 ps F : 4 PA : – Lourde 1, Pilonnage

Tisseur de Ténèbres : Le tisseur de ténèbres libère dans le ciel un nuage de monofilaments coupants qui retombe ensuite vers l'ennemi, tranchant chairs et os tandis que les victimes essaient de se libérer. Son profil est le suivant :

Portée : E48 ps F : 6 PA : – Lourde 1, Petit Gab. d'Expl.

SERPENT

Le Serpent est le principal transport de troupes des Osts eldars. Protégée par sa carlingue profilée, une escouade de Gardiens ou de guerriers aspects peut être transportée n'importe où sur le champ de bataille. Les projecteurs de champ de force du Serpent génèrent à l'avant de sa coque des vagues d'énergie

qui dévient les tirs ennemis. En outre, ses puissants moteurs antigrav lui donnent assez de poussée pour traverser un champ de bataille en quelques secondes. Ces caractéristiques, combinées à des armes lourdes puissantes, font du Serpent un élément crucial des Osts eldars sur tous les théâtres d'opération.



	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Serpent	12	12	10	3

Type : Char, Rapide, Antigrav.

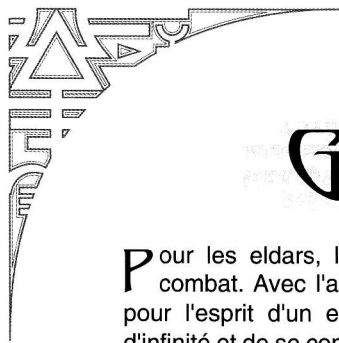
Transport : Un Serpent peut transporter une unique escouade d'infanterie d'un maximum de 12 figurines (ou 5 Gardes Fantômes et jusqu'à deux personnages).

Points d'Accès : 1 (rampe arrière).

Postes de Tir : 0.

RÈGLES SPÉCIALES

Champ de Force : La proue du Serpent est protégée par un champ de force. Toute attaque à distance dirigée vers l'avant ou les flancs d'un Serpent et dont la Force est supérieure à 8 compte comme ayant une Force de 8. De plus, ces attaques à distance ne jettent jamais plus d'1D6 de pénétration de blindage. Par exemple, des fuseurs à courte portée, ou de l'artillerie ne jettent qu'un dé. Les attaques au corps à corps ou celles sur l'arrière du véhicule ne sont pas affectées par cette règle.



GARDES FANTÔMES

Pour les eldars, la mort ne signifie pas la fin du combat. Avec l'aide d'un Prophète, il est possible pour l'esprit d'un eldar défunt de quitter le réseau d'infinité et de se concentrer dans une pierre-esprit. Un tel artefact peut ensuite être enchâssé dans un corps robotique artificiel, conférant à la construction inanimée vie et pensée. Bien que les eldars répugnent à employer ce procédé, nul ne peut nier que cette combinaison d'un esprit combattant et d'un corps inaltérable est un élément puissant de leur arsenal.

Le type le plus répandu de ces combattants est le Garde Fantôme. Entièrement façonnés à partir du psychoplastique résistant appelé moelle spectrale, ils dominent de leur taille les Archontes qui les accompagnent au combat. Ils arborent les courbes organiques et élégantes caractéristiques des réalisations

eldars, mais ces créatures contrastent avec les vivants, car la vivacité naturelle des eldars leur fait défaut. Ils avancent lentement et inexorablement, le silence sépulcral de leur marche n'étant ponctué que par le son de leurs canons fantômes déchirant le tissu de la réalité.

Ces armes, trop lourdes pour être portées par un eldar ordinaire, permettent au Garde Fantôme de focaliser une partie de son énergie psychique en un point donné. Cette arme extraordinaire peut ensuite y ouvrir, pour un très court instant, une brèche entre la réalité et le Warp. Si la faille se crée à l'intérieur d'un ennemi, le résultat peut aller de sérieuses lésions à la disparition pure et simple du corps dans l'Immaterium. Mieux vaut ne pas trop s'appesantir sur le destin tragique de ces victimes.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Fantôme	4	4	5	6	1	4	1	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur: Les Gardes Fantômes sont insensibles aux émotions telles que la crainte ou l'instinct de conservation. Ils sont *sans peur* et confèrent cette capacité à tout personnage qui les rejoint.

Vue Spirituelle: Les Gardes Fantômes ne perçoivent du monde que les images floues des esprits, ce qui les rend plus lents à réagir aux changements sur le champ de bataille. Au début de leur tour, jetez 1D6 pour chaque unité de Gardes Fantômes qui ne se trouve pas dans un rayon de 6ps autour d'un psyker allié. Sur un résultat de 1, elle est inactive jusqu'à la fin de son tour. Les figurines inactives ne peuvent pas bouger, tirer, lancer d'assaut, ni attaquer au corps à corps, où elles sont touchées automatiquement.

ÉQUIPEMENT

Canon Fantôme: Le canon fantôme ouvre un petit portail Warp, déchirant la cible alors qu'elle est tiraillée entre les dimensions. Un canon fantôme blesse toujours sur 2+, et les résultats de 6 infligent une *mort instantanée* quelle que soit l'Endurance de la victime. Contre les blindages, le canon fantôme inflige toujours un dégât *superficiel* sur un résultat de 3 ou 4, et un dégât *important* sur 5 ou 6. Il possède le profil suivant :

Portée: 12ps F: X PA: 2 Assaut 1

"L'univers est trinité: la lumière du plan matériel, l'ombre du plan spirituel et le clair-obscur des espaces existant entre les deux."

Spirite Iyanna Arlenal

SEIGNEUR FANTÔME

Les Seigneurs Fantômes sont noblesse et puissance, leur taille éclipant celle de leurs cousins Gardes Fantômes. Ces créatures semblables à des statues sont très précieuses pour leur vaisseaux-monde et possèdent la grande résistance de la moelle spectrale dont elles sont faites. Éveillé grâce aux procédés nécromantiques des Spirites, seul un véritable héros de la race eldar a un esprit assez puissant pour intégrer l'imposante coque d'un Seigneur Fantôme.

La conscience des morts n'est jamais aussi claire et alerte que celle des vivants. Elle existe à la fois dans le monde matériel et dans celui, spirituel, du Warp. Elle se meut à travers la réalité comme dans un rêve où les pensées et les sentiments sont aussi tangibles que l'acier et la pierre. Malgré cela, les Seigneurs Fantômes

sont parfois conviés aux conseils de guerre des vivants où ils peuvent télépathiquement faire partager leurs millénaires d'expérience.

Il existe de nombreuses formes différentes de Seigneurs Fantômes, la plupart ayant été conçues sur Iyanden pour mieux s'adapter à l'esprit appelé à les habiter. Si la force qui contrôle le Seigneur Fantôme s'était spécialisée dans l'assaut, il essaiera de déchirer l'ennemi de ses mains énergétiques, ou de le pourfendre d'un revers d'épée spectrale. Si sa prédilection allait plutôt au soutien, le cœur énergétique sera dévié vers une batterie d'armes de tir dévastatrices. Quoi qu'il en soit, un Seigneur Fantôme peut aisément faire pencher le cours d'une bataille, et les légendes des héros d'antan continuent ainsi de s'étoffer même dans la mort.



CC CT F E PV I A Cd Svq

Seigneur Fantôme 4 4 10 8 3 4 2 10 3+

RÈGLES SPÉCIALES

Sans Peur : Les Seigneurs Fantômes sont insensibles aux émotions telles que la crainte ou l'instinct de conservation. Ils sont *sans peur*.

Créature Monstrueuse : Un Seigneur Fantôme est une *créature monstrueuse*.

Vue Spirituelle : Les Seigneurs Fantômes voient le monde différemment des vivants, ce qui amenuise leurs réflexes. Au début de leur tour, jetez 1D6 pour chaque Seigneur Fantôme qui ne se trouve pas dans un rayon de 6ps autour d'un psyker allié. Sur un 1, il est inactif jusqu'à la fin de son tour. Les figurines inactives ne peuvent pas bouger, tirer, lancer d'assaut, ni attaquer au corps à corps, où elles sont touchées automatiquement.

ÉQUIPEMENT

Épée Spectrale : Une épée spectrale est une arme vivante qui guide les coups de son porteur. Celui-ci peut relancer ses jets pour toucher ratés au corps à corps.

LES LUNES ELDARS

Bien que l'emplacement du monde d'origine des eldars soit inconnu, il est dit qu'il avait trois lunes. Lileath la Lune Vierge était du blanc le plus pur, Kurnous, la Lune Chasserresse était terne et verte, tandis qu'Eldanesh était la Lune Rouge. Lorsque Khaine tua Eldanesh, le défunt seigneur eldar prit place dans les cieux, la couleur rouge étant le vibrant rappel de son martyre. Aujourd'hui encore, les eldars voient dans le symbole de la lune rouge un funeste présage.



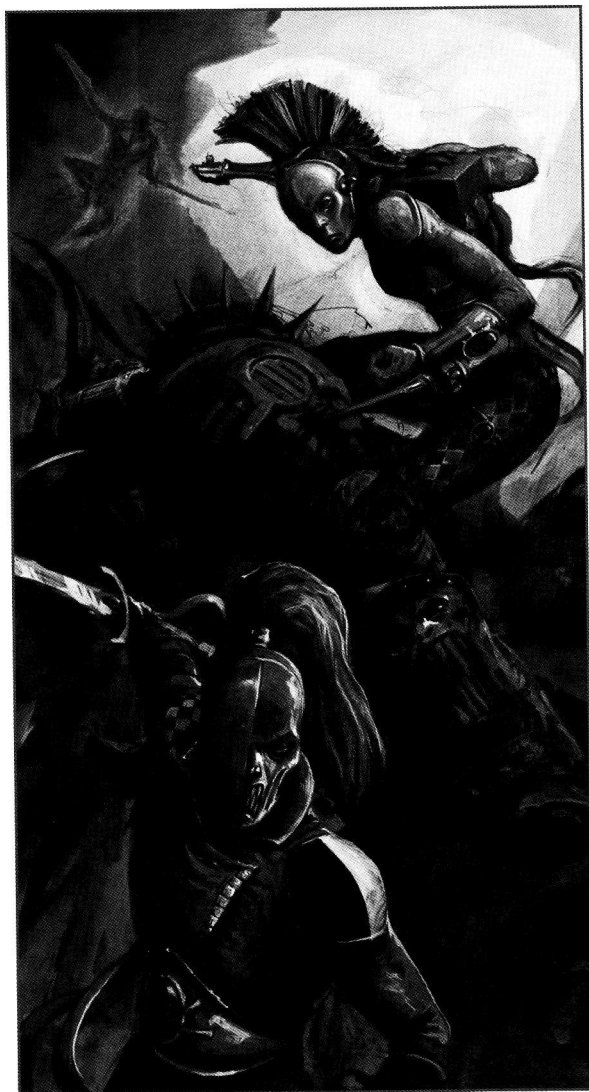
ARLEQUINS

Les guerriers-danseurs Arlequins ne font aucune différence entre l'art et la guerre. Fidèles du malicieux Dieu Moqueur, ce sont des êtres étranges et incompréhensibles, même selon les critères eldars. Leur maîtrise des arts physiques et leur exceptionnelle rapidité en font les plus dangereux combattants de leur race. Le moindre de leur geste est répété et travaillé jusqu'à la perfection, et ils accomplissent leurs légendaires ballets avec grandeur, puissance et passion; leurs signes distinctifs sur le champ de bataille.

Les Arlequins n'ont que faire des liens qui unissent un eldar à un vaisseau-monde et vagabondent entre les derniers refuges des eldars grâce aux tunnels de la Toile. Ils font parfois l'honneur à leurs hôtes de leurs spectacles acrobatiques. Ces représentations sont souvent des versions stylisées des cycles mythiques

eldars, lors desquelles chaque Arlequin joue le rôle d'une figure légendaire de son peuple. On prétend aussi qu'ils se rendent parfois en la crépusculaire Commoragh, la cité des eldars noirs.

Les Arlequins portent toujours des costumes bariolés et des champs holographiques qu'ils appellent *dathedi*. Similaires aux holo-champs des véhicules eldars, ils ont pour fonction de brouiller les contours de leur porteur: dès que celui-ci se déplace, il semble exploser en une myriade d'étincelles colorées, et son image ne redevient complète que lorsqu'il s'arrête. Les Arlequins ne montrent jamais leur véritable visage, qu'ils dissimulent sous des masques polymorphes capables d'adopter n'importe quelle image, selon la volonté de leur porteur. À la bataille, ces masques reflètent souvent les pires frayeurs de leurs adversaires.



	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Prophète de L'Ombre	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	—

RÈGLES SPÉCIALES

Course.

Danse de Mort: Une troupe d'Arlequins attaque avec précision et rapidité, dansant au milieu des lignes ennemies sur un tapis de cadavres. Ils bénéficient des règles spéciales *charge féroce* et *harcèlement*.

ÉQUIPEMENT

Ceintures Antigra: Les ceintures antigra des Arlequins leur permettent de bondir par-dessus les terrains les plus accidentés en posant à peine le pied par terre. Les Arlequins ignorent les terrains difficiles.

Holo-combinaisons: Les Arlequins sont vêtus d'une holo-combinaison qui fragmente leur image et leur permet d'éviter les tirs ou les coups. Ils bénéficient d'une Sauvegarde Invulnérable de 5+.

Baiser d'Arlequin: Ce tube effilé porté sur l'avant-bras libère à une vitesse prodigieuse un monofilament dans le corps de l'ennemi, réduisant ses organes en bouillie sanglante en une fraction de seconde. Un baiser d'Arlequin compte comme une arme de corps à corps. De plus, les Attaques de corps à corps portées par une figurine équipée d'un baiser d'Arlequin bénéficient de la règle spéciale *arme perforante*.

Pistolet à Fusion: L'élégance de cette arme à fusion compacte dissimule sa puissance. Elle dispose du profil suivant:

Portée: 6ps F: 8 PA: 1 Pistolet, Fusion

PROPHÈTES DE L'OMBRE

Les Prophètes de l'Ombre sont des psykers spécialisés dont les pouvoirs sèment confusion et terreur. Ils accompagnent leurs représentations d'hallucinations générées grâce à leurs lance-grenades dorsaux appelés *creidann*. Lors des ballets, les Prophètes de l'Ombre font office de conteur et invoquent des spectres scintillants qui dansent et se battent sur scène. Au combat, ils imposent des visions de cauchemar à l'ennemi, ou soustraient les autres Arlequins à sa vue.

Grenades Hallucinogènes: Toute l'escouade du Prophète de l'Ombre compte comme étant armée de grenades à plasma.

Voile de Larmes: Un Prophète de l'Ombre est un psyker et dispose toujours du pouvoir *Voile de Larmes* qui suit les mêmes règles d'utilisation que les pouvoirs d'Archonte, page 28.

Le Prophète confond et épouvante ses adversaires. Tout ennemi voulant prendre pour cible le Prophète ou son unité doit jeter 2D6x2 pour déterminer sa distance de repérage en ps. Si les figurines se trouvent au-delà de cette distance, l'ennemi ne peut pas tirer lors de ce tour. L'ennemi peut toujours ignorer le Prophète de l'Ombre et son unité pour déterminer la *cible prioritaire*.

LA DANSE SANS FIN

Les pièces et les chants des Arlequins sont chargés de métaphores subtiles et d'allégories que seul un eldar peut comprendre. D'une représentation à l'autre, les rôles sont toujours attribués aux mêmes acteurs, ainsi le Dieu Moqueur est toujours interprété par le Coryphée, tandis que celui du destin échoit au Prophète de l'Ombre, celui de la Mort au Bouffon Tragique, et ainsi de suite. La majorité des rôles sont interprétés par le Chœur et les Mimes, qui composent le gros de la troupe. N'ayant ni nom ni identités individuelles, ce sont des acteurs par excellence. Par exemple, les Mimes ne parlent jamais, portent en permanence leurs masques changeants et ne révèlent jamais leur visage.

Une seule catégorie d'Arlequins peut jouer le rôle de l'Assoiffée: les silencieux et furtifs Solitaires. Le rôle qu'il joue impose terreur et respect, et fait de lui le plus dangereux des Arlequins, car le Solitaire s'est engagé sur la Voie de la Damnation.



BOUFFONS TRAGIQUES

Les Bouffons Tragiques sont des spécialistes de l'arme lourde, des guerriers lugubres qui ont tendance à se tenir à l'écart des autres Arlequins et même les uns des autres. Leur costume est immanquablement orné de symboles funèbres, leur masque représente toujours une tête de mort et ils arborent les ossements de leurs prédécesseurs comme autant de bijoux. Les Bouffons Tragiques cultivent un sens de l'humour macabre au plus haut point et leur rire angoissant annonce souvent une mort particulièrement horrible et douloureuse pour leurs ennemis.

Canon Hurlleur: Le canon hurlleur d'un Bouffon Tragique tire des shurikens imprégnés de bio-toxines virulentes, qui causent tout simplement l'explosion de leur victime. Il dispose du profil suivant:

Portée: 24 ps F: 6 PA: 5 Assaut 3, Pilonnage



ELDRAD ULTHRAN

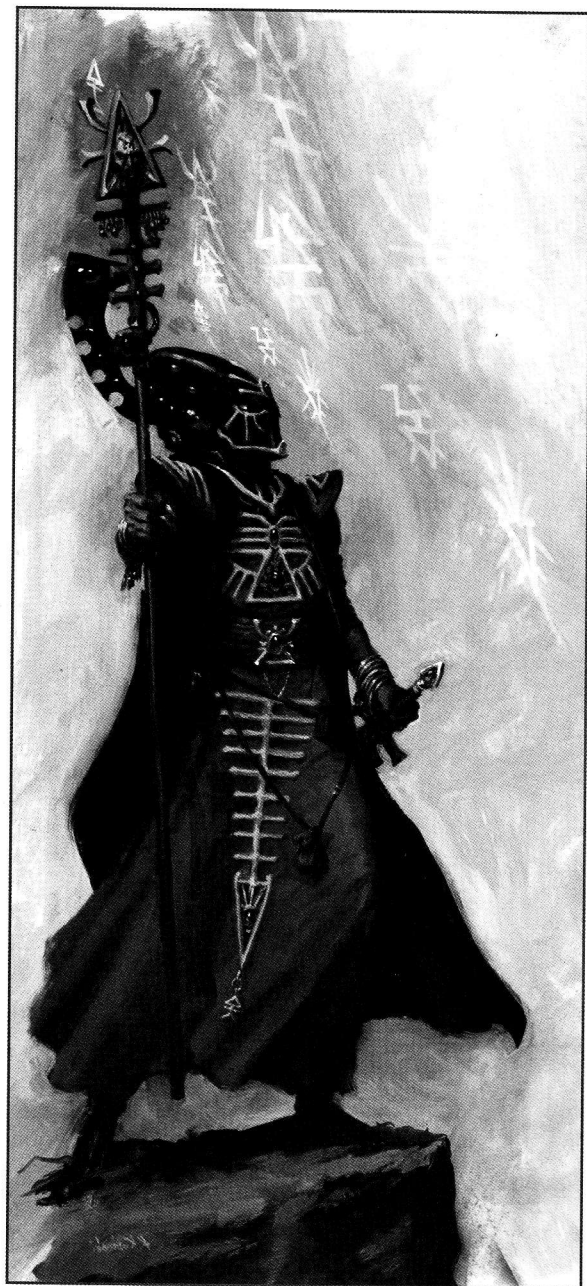
GRAND PROPHÈTE D'ULTHWÉ

Eldrad Ulthran était le principal Grand Prophète d'Ulthwé. Il vécut des centaines d'années et guida brillamment son peuple sur les chemins sinueux du destin. Ce furent ses divinations qui décidèrent l'envoi inattendu des armées d'Ulthwé contre les orks du monde natal de Ghazghkull Thraka. À la suite du raid eldar, l'équilibre du pouvoir parmi les factions rivales orks se modifia en faveur de Ghazghkull au détriment

d'un autre dont les ambitions étaient plus directement dirigées contre les eldars. En conséquence, ce fut le monde humain d'Armageddon qui subit la pleine fureur de Ghazghkull. Ni orks, ni humains ne soupçonnèrent que ceci était l'accomplissement délibéré de la politique eldar pour détourner l'agression ork des vaisseaux-mondes. Ainsi les Grands Prophètes manipulent le flot du temps, avec habileté et subtilité, sans jamais s'attirer les soupçons des autres races.

À maintes reprises, Eldrad empêcha des catastrophes de frapper les eldars par des actes d'héroïsme subtils dissimulés dans l'écheveau fracturé du destin. Ce fut Eldrad qui prévint l'infestation Hrud de la fière Saim-Hann, qui sans cela aurait été réduite à l'état d'épave pourrissante. Ce fut aussi lui qui contra les projets des dieux nécrons, nouvellement éveillés, et qui empêcha l'avènement du Jour du Sang.

La plus importante prédiction d'Eldrad Ulthran concerna l'ouverture d'une immense fissure du Warp qui précéda les batailles sur le monde exodite d'Haran. Ulthran avait prévu que les dieux du Chaos créeraient une telle brèche dans l'espace, formant un passage par lequel leurs forces pourraient se ruer dans l'univers. La raison du choix d'Haran est difficile à déterminer, mais il est possible que les dieux du Chaos aient projeté d'infiltrer la Toile à partir de ce monde, utilisant les couloirs du Warp pour atteindre d'autres planètes et vaisseaux-mondes.



LE DÔME DES PROPHÈTES DE CRISTAL

Plus un Grand Prophète vieillit et plus son esprit se lie à la moelle spectrale de son vaisseau-monde, au point que son corps repose dans un sommeil ininterrompu. Les Grands Prophètes les plus âgés se retirent sous le Dôme des Prophètes de Cristal. Là, la moelle spectrale s'élève, formant un dôme de hautes frondaisons osseuses. Une fois sous le dôme, le corps du Prophète se cristallise et se fond avec la structure des arbres, jusqu'à se changer entièrement en cristal. Son esprit fait alors partie du vaisseau-monde, préservé à jamais dans les artères de moelle spectrale. Les eldars peuvent aller librement sous le Dôme des Prophètes de Cristal, contempler les Prophètes du passé dont les formes reposent dans les bosquets d'arbres spectraux, préservées à jamais.

Lorsque le passage s'ouvrit, les eldars étaient prêts. Des Marines du Chaos se joignirent aux démons qui se déversaient par la fissure et la bataille fit rage sur toute la surface d'Haran. Les forces eldars étaient présentes en nombre mais elles purent tout juste contenir les armées du Chaos. Eldrad conduisit les troupes d'Ulthwé en personne. De toute la galaxie, les Seigneurs Phénix et les Errants arrivèrent pour soutenir la cause eldar. La fissure s'élargissait avec l'entrée des démons dans le monde mais, quand ceux-ci étaient détruits par les eldars, le passage tendait à se refermer. La guerre d'Haran dura de longs mois. Parfois le Chaos l'emportait et l'ouverture menaçait d'engloutir la planète, à d'autres moments les eldars prenaient le dessus et la fissure se refermait presque. Finalement, les eldars triomphèrent et Haran ne tomba pas aux mains du Chaos. Les pertes furent cependant terribles, et la planète fut alors appelée Haranshemash, ce qui signifie le monde du sang et des larmes.

Eldrad, en vieillissant, devint de plus en plus robuste et puissant. Comme nombre des Grands Prophètes les plus vieux, il se détachait progressivement du monde de chair et de sang et passait de longs moments dans le Dôme des Prophètes de Cristal. Mais son œuvre semblait destinée à rester inachevée. Lors de la Treizième Croisade Noire d'Abaddon le Fléau, il coordonna la défense d'Ulthwé. Il infusa aussi de sa conscience de nombreuses pierres-esprits qu'il remit à ses lieutenants afin qu'ils guident le vaisseau-monde au combat. Le vieux Prophète mena alors une offensive sur le plus important arsenal d'Abaddon, une Forteresse Noire corrompue prête à détruire le monde humain de Cadia. Eldrad entra dans la matrice psychique de la forteresse et l'affronta afin de l'empêcher d'ouvrir une faille entre le monde réel et le Warp. Son enveloppe charnelle périt et toutes ses pierres-esprits, à l'exception d'une poignée, perdirent leur éclat et devinrent muettes.

Sur ce dernier exploit, Eldrad passa dans le crépuscule des légendes eldars. Il est devenu un symbole de sagesse, de clairvoyance et de don de soi. Seule la plus jeune de ses protégés, Q'sandria, pense qu'Eldrad a pu survivre à sa lutte contre le cœur de la flotte du Chaos. Mais comment une seule âme pourrait-elle être assez forte pour échapper aux démons du Warp ?

ELDRAD ULTHRAN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Eldrad	5	5	3	4	3	5	1	10	-

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant.

Pouvoirs Psychiques : Eldrad est un psyker et dispose des pouvoirs psychiques *Tempête Surnaturelle*, *Chance*, *Guide*, *Malédiction* et *Guerre Mentale*.

Divination : La prescience d'Eldrad est légendaire. Une fois que les deux camps se sont déployés, avant que ne soient effectués les mouvements résultant de la règle spéciale *scouts*, le joueur eldar peut repositionner 1D3+1 unités de son armée. Ces unités ne peuvent pas être placées hors de leur zone de déploiement.

ÉQUIPEMENT

Pistolet shuriken, lame sorcière, runes de protection & de clairvoyance, casque fantôme, pierres-esprits.

Armure Runique : Sauvegarde Invulnérable de 3+.

Bâton d'Ulthamar : Eldrad peut employer le bâton pour canaliser ses pouvoirs ou comme arme. Le bâton peut être utilisé de deux manières. Si Eldrad n'est pas impliqué dans un assaut, le bâton lui permet d'utiliser un troisième pouvoir psychique par tour, même un pouvoir qu'il a déjà utilisé ce tour-ci. Si le bâton est utilisé au combat, il blesse toujours sur un résultat de 2+ et annule les Sauvegardes d'Armure.

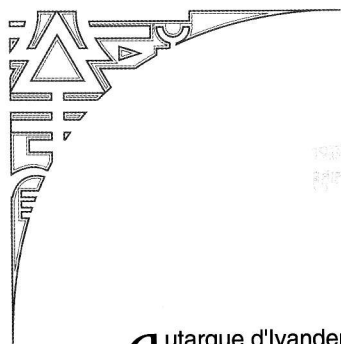
RUNES PSYCHIQUES

Un Prophète contrôle ses pouvoirs grâce à des runes de moelle spectrale psycho-réceptive, cachées sur toute sa personne, qui fonctionnent comme autant de clefs visant à ouvrir ou fermer son esprit, ainsi qu'à le protéger du Warp. Différentes formes de runes correspondent à différents pouvoirs et états d'esprit. Plus un Prophète est expérimenté, plus grand est le nombre de runes qu'il est capable d'utiliser. Les plus doués peuvent créer leurs propres runes et enseigner leur utilisation.

Les runes permettent aussi de puiser l'énergie du Warp et de focaliser la force de l'Empyrean sans s'exposer à ses périls. Si le Prophète demande trop d'énergie, la rune va devenir incandescente et, s'il persiste, être détruite. Mais il ne sera en danger que s'il essaye d'utiliser une rune qu'il ne maîtrise pas complètement.

On raconte que les âmes des anciens psykers flottent entre le réseau d'infinité du vaisseau-monde et les runes de ses Prophètes. Ainsi, toute la puissance du réseau est accessible par le biais des runes, et les âmes des défunts continuent de guider les vivants sur la Voie du Prophète. C'est pour cette raison que les Prophètes parlent parfois des anciens esprits qui les guident en évoquant les Prophètes d'antan qui leur apportent de sages conseils grâce aux runes.

Au fur et à mesure que ses pouvoirs grandissent, un Prophète se spécialise souvent dans un aspect particulier de son art. Certains développent des pouvoirs télékinésiques et créent des symphonies de formes et de mouvements. D'autres usent d'empathie pour guérir et conseiller. D'autres enfin deviennent des stratèges et des tacticiens, dont le rôle est de veiller sur l'avenir du vaisseau-monde.



PRINCE YRIEL

AUTARQUE D'LYANDEN

Autarque d'Iyanden, Haut Amiral des Pillards-sorciers et héritier illégitime de la Maison d'Ulthanash, le Prince Yriel est un commandant accompli. Il a mené ses forces vers de nombreuses victoires, sur le champ de bataille comme dans le vide de l'espace. C'est sa flotte qui annihila l'armada chaotique lors de la Bataille de la Lune Calcinée et vainquit les répugnants bio-vaisseaux tyranides de la flotte-ruche Kraken pour sauver Iyanden, encore que ce faisant Yriel s'est condamné à une mort lente et horrible.



Plus de cinquante années avant l'invasion tyranide, Yriel commandait la grande flotte de son vaisseau-monde. Bien que le sang de sa lignée fût mêlé, il était la fierté de son peuple, et l'on considérait qu'il était le capitaine le plus adroit à avoir jamais parcouru le vide. Mais Yriel était accablé d'une arrogance considérable.

Lorsque Iyanden fut menacé par l'approche d'une flotte du Chaos, Yriel mena la flotte entière dans un raid préventif qui détruisit l'ennemi, mais laissa Iyanden vulnérable. Le capitaine s'attendait à recevoir tous les honneurs pour son éclatante victoire, mais à son retour il fut blâmé pour sa témérité. Furieux, il jura de ne plus jamais poser le pied sur Iyanden, se lança sur la Voie de l'Errant, emmena ses sympathisants dans son exil et devint prince corsaire. Son talent et son ambition étaient tels qu'en quelques années, les Pillards-sorciers d'Yriel devinrent la flotte corsaire la plus redoutée de toute la galaxie.

Lorsque la flotte-ruche Kraken outrepassa les défenses d'Iyanden, les Prophètes du vaisseau-monde regrettèrent amèrement l'absence de leur meilleur commandant. L'ampleur de l'invasion était telle qu'aucun espoir n'était permis. Des nuées de monstres meurtriers envahirent le vaisseau-monde, et tous surent que la fin était proche. L'étoile d'Iyanden allait s'éteindre.

Au moment où les eldars s'enfonçaient dans les abysses du désespoir, le salut vint des cieux. Slalomant entre les monstrueux vaisseaux tyranides, les Pillards-sorciers d'Yriel accoururent à l'aide de leur peuple. Leur retour fit pencher la balance du conflit en faveur des eldars, et malgré les terribles pertes subies par leur race, la flotte-ruche fut finalement détruite.

La bataille finale n'eut toutefois pas lieu dans l'espace, mais à la surface d'Iyanden. Yriel porta le combat aux tyranides, et chercha à tuer le meneur des créatures, un monstre si formidable qu'il ne pouvait être occis par une arme ordinaire. À l'horreur des Prophètes du vaisseau, Yriel se saisit de la Lance du Crépuscule, qui reposait dans un champ de stase au temple d'Ulthanash. Cette arme maudite, incroyablement ancienne, était si puissante qu'elle brûlait l'âme de quiconque la brandissait. Ainsi équipé, Yriel se fraya facilement un chemin jusqu'à la créature et lui enfonça le fer de la lance dans la tête. Le monstre poussa un ultime rugissement avant d'expirer, ce qui signala la défaite des tyranides.

Yriel redevint Haut Amiral d'Iyanden, mais en sauvant son peuple il s'est condamné à mort car la lance n'est pas une arme ordinaire et ne peut être abandonnée. Il occupe à ce jour le rang d'Autarque, mais continue d'écumer les étoiles pour restaurer la grandeur de son vaisseau-monde avant de passer dans ses légendes.

LES CORSAIRES

De nombreux corsaires eldars se sont rendus tristement célèbres parmi les vaisseaux-mondes et au-delà. Certains sont des êtres sanguinaires, coupables de succomber aux faiblesses qui provoquèrent jadis la Chute de leur peuple. Les exactions de Galadhar le Gris resteront par exemple gravées à jamais dans l'âme du peuple de Duro. Il s'agissait d'un monde exodite que Galadhar utilisa comme base pour piller une centaine de planètes, massacrant à l'envi et détruisant des cités entières sans l'ombre d'un remords. Une flotte impériale finit cependant par le retrouver, et fit s'abattre la mort et le feu sur le peuple de Duro avant que le vaisseau amiral du pirate ne soit enfin détruit.

Il arrive néanmoins qu'un corsaire fasse preuve d'une grande compassion envers ses ennemis défaits si tel est son bon vouloir. Le soi-disant Duc d'Asteri Reach, Avele Swifteye, commandait une flotte corsaire de Biel-Tan et honorait le serment du vaisseau-monde de protéger les mondes vierges des races inférieures. Sur la planète Yrthal, Avele détruisit une demi-douzaine de villages humains avant que la colonie ne capitule. Il conduisit alors les quarante mille colons survivants vers une lune habitable non loin, les convoyant en stase dans ses vaisseaux en une série d'allers et retours ponctués de brefs sauts dans le Warp. Le corsaire promit ensuite qu'il ne s'en prendrait plus à eux du moment qu'ils restaient à l'écart d'Yrthal.

PRINCE YRIEL D'YANDEN

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+

RÈGLES SPÉCIALES

Personnage Indépendant, Course.

Maître Stratège : Comme tous les Autarques, Yriel est un commandant accompli. Il dispose de la règle *Maître Stratège* (voir page 29).

Condamné : Yriel lutte constamment contre les énergies de la *Lance du Crépuscule* afin d'empêcher qu'elles ne le dévorent, son bouclier de force annulant le pire des effets de l'arme. À la fin de chaque bataille, Yriel perd automatiquement 1 Point de Vie à cause de l'arme. Il peut effectuer normalement la Sauvegarde Invulnérable de son bouclier de force.

ÉQUIPEMENT

Bouclier de Force : Sauvegarde Invulnérable de 4+.

La Lance du Crépuscule : Yriel est lié à la *Lance du Crépuscule*, la lame maudite de la Maison d'Ulthanash, arme mortelle dont on dit qu'elle contient l'énergie d'un soleil mourant. Il s'agit d'une lance chantante qui annule les Sauvegardes d'Armure (voir page 27).

L'Œil de la Colère : Yriel porte cet artefact sur l'œil gauche, qui lui permet de libérer des rafales d'éclairs. Une fois par bataille, Il peut l'activer au lieu d'effectuer ses Attaques habituelles en assaut. Centrez le grand gabarit d'explosion sur Yriel : toutes les figurines se trouvant sous le gabarit subissent une touche de Force 6 PA3, à l'exception d'Yriel lui-même.

"Ne posez pas de question aux eldars, car ils vous donneront trois réponses, toutes vraies et toutes horribles à connaître."

Inquisiteur Czevak



LES SEIGNEURS PHÉNIX

Les Seigneurs Phénix sont de véritables demi-dieux de la guerre dont les légendes sont racontées dans tout le cosmos, les plus anciens et les plus vénérables des Exarques eldars. Ils sont l'incarnation du Guerrier, de même que l'Avatar est l'incarnation du Dieu à la Main Sanglante, Kaela Mensha Khaine.

De tous les Seigneurs Phénix, le plus vieux est Asurmen, la Main d'Asuryan. Il est également connu sous le nom de Main du Roi Phénix, car il agit comme l'immortel héritier d'Asuryan, père et maître de tous les dieux eldars. À l'époque de la Chute, Asurmen mena son peuple en exil, sachant son monde condamné aux horreurs du Warp. Il fonda le premier des temples des guerriers aspects, le Temple d'Asur, sur le monde aride où son peuple s'était installé. Le Temple d'Asur forma les premiers guerriers aspects et la Voie du Guerrier s'ouvrit à tous. Ces eldars apprirent sous la tutelle de leur maître et revêtirent à leur tour le costume des Exarques avant de partir dispenser leurs enseignements.

Les premiers Exarques, les Asurya, fondèrent les temples des guerriers aspects et c'est à cette époque que les différentes castes furent établies, basées sur les compétences et les enseignements de leurs fondateurs. Les temples furent construits sur les

vaisseaux-mondes au moment où ceux-ci partirent dans l'espace, ainsi les compétences guerrières des Asurya purent-elles être préservées en exil.

Comme les Exarques, les Seigneurs Phénix sont d'une certaine façon immortels. Quand l'un d'eux meurt, sa place est immédiatement prise par un autre eldar qui en assume le costume comme l'identité. De cette façon, il entame un nouveau cycle d'existence. Cependant, quel que soit le nombre d'individus différents qu'a pu être un Seigneur Phénix, son esprit reste la personnalité prédominante du premier à avoir porté le costume, des millénaires auparavant.

Contrairement aux Exarques, les Seigneurs Phénix ne sont pas liés à un temple précis et parcourent la galaxie. Jadis, ils étaient vénérés tels des dieux au sein de leurs temples, mais ces temps sont révolus. Leurs mondes finirent par être détruits ou succombèrent à des catastrophes. Mais les Asurya continuent de nourrir les légendes des guerriers aspects, car ils vivent aussi bien dans l'univers matériel que dans les mythes de leur peuple. Parfois, un Seigneur Phénix disparaît pendant des siècles, voire des millénaires, et réapparaît dans une situation désespérée, suivant à travers les âges le chemin de Khaine.

LES MONDES DÉCHUS

Les mondes qui furent consumés par l'Œil de la Terreur existent encore aujourd'hui, en partie dans le monde matériel, en partie dans le Warp. Dans cet environnement, les mortels et les démons coexistent, les lois physiques de l'univers se mêlent aux possibilités infinies du Chaos et produisent des planètes de cauchemar. Il est impossible d'imaginer des endroits plus horribles et singuliers : le ciel y est en feu, on y voit des rivières de sang et les mortels sont tourmentés par leurs maîtres démoniaques. Chaque monde est un enfer créé par un prince démon, les servants préférés des dieux du Chaos.

Les eldars appellent ces planètes "mondes déchus". La tradition dit qu'ils renferment quelques-uns des plus grands secrets de la race eldar malgré les mutations qu'ils ont subies. Les légendes veulent aussi que certains abritent toujours des eldars. Parfois, des Errants courageux bravent les dangers de l'Œil à la recherche de trésors ou d'amis perdus. Ils survivent rarement et ceux qui reviennent sont si douloureusement meurtris dans leur âme et dans leur chair qu'ils n'aspirent plus qu'au repos dans le réseau d'infinité.

SEIGNEUR PHÉNIX

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Phénix	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

RÈGLES SPÉCIALES

En plus des règles spéciales indiquées dans leur description individuelle, les Seigneurs Phénix suivent tous les règles spéciales suivantes :

Personnage Indépendant.

Course : Tous les Seigneurs Phénix bénéficient de la règle *course*, quel que soit leur aspect.

Sans Peur : Les Seigneurs Phénix parcourent l'univers depuis des millénaires. Ils sont *sans peur*.

Guerriers Éternels : Les Seigneurs Phénix ne peuvent pas être véritablement détruits, et sont donc immunisés aux effets des *morts instantanées*.

Disciples : Les Seigneurs Phénix mènent souvent leurs frères au combat. Si un Seigneur Phénix commande une escouade du même aspect que lui, l'escouade entière devient *sans peur*. Les Seigneurs Phénix ne peuvent pas rejoindre d'escouade de guerriers aspects appartenant à un aspect autre que le leur. Notez que si une escouade dispose d'un pouvoir d'Exarque en double, leurs effets ne sont pas cumulatifs.

ASURMEN, LA MAIN D'ASURYAN

Asurmen, le premier des Vengeurs, érigea plus de temples dans plus de vaisseaux-mondes que n'importe quel autre Seigneur Phénix. Il disparut peu après, mais les récits de ses hauts faits persistèrent. Certains disent qu'il lutte toujours contre la Grande Ennemie, Slaanesh, depuis les profondeurs de l'Œil de la Terreur jusqu'aux confins de la galaxie.

Son armure incorpore une arme à shuriken connectée à chacun de ses brassards de façon à pouvoir être utilisée sans perte de précision. Cette disposition lui permet également de manier son épée à deux mains. Ce glaive n'est pas une arme énergétique ordinaire mais la puissante Épée d'Asur. Cette lame funeste, la première jamais créée, incorpore la pierre-esprit du frère d'Asurmen, Tethesis, afin que celui-ci puisse continuer le combat contre la Grande Ennemie jusqu'à la fin des temps.

Aspect: Vengeur.

Équipement: Catapultes shuriken de Vengeur sur brassards (une catapulte shuriken de Vengeur avec Assaut 4), l'Épée d'Asur (une lame funeste permettant de relancer les jets pour toucher ratés au corps à corps).

Pouvoirs: Asurmen dispose des pouvoirs d'Exarque *Défense* et *Grêle de Lames*.

Destin Guerrier: Asurmen est voué à une éternité de guerres. Il dispose d'une Sauvegarde Invulnérable de 4+.



JAIN ZAR, LA TORNADO DU SILENCE

Quand Asurmen forma les premiers guerriers aspects, il choisit Jain Zar pour sa vitesse et sa férocité et elle devint la première des Asurya. Elle parcourut la Toile, enseignant son art aux eldars et guidant certains d'entre eux sur la Voie du Guerrier. Bientôt apparurent les temples des Banshees sur les vaisseaux-mondes majeurs et de nombreux Exarques enseignèrent les disciplines de Jain Zar aux générations suivantes.

De tous les Seigneurs Phénix, Jain Zar est la plus dévouée aux temples des guerriers aspects des vaisseaux mondes. Elle parcourt la Toile, visitant les temples et enrichissant ses descendants spirituels. Bien qu'elle puisse disparaître pendant des siècles, elle revient inmanquablement et les temples maintiennent toujours une veille pour leur redoutable maîtresse.

Sa vitesse aveuglante et son tempérament lunatique résonnent dans chacune de ses filles Banshees, et c'est elle qui maîtrisa la première le Hurllement Ravisseur. Jain Zar porte une terrible lame appelée la Destructrice et la redoutable Jainas Mor, la Mort

Silencieuse, une arme de lancer à trois lames qui revient toujours dans sa main.

Aspect: Banshee.

Équipement: Masque de Banshee, la *Destructrice* (un exécuteur), la *Mort Silencieuse* (un triskèle avec Force 5).

Pouvoirs: Jain Zar dispose des pouvoirs d'Exarque *Acrobate* et *Cri de Guerre*.

Charge Féroce: Jain Zar bénéficie de la règle spéciale *charge féroce*.

L'ASURYATA

L'Asuryata, la légende des Seigneurs Phénix, est une épopée que seuls les Bardes du Crépuscule connaissent en entier. Ses dernières strophes évoquent la Rhana Dandra, l'apocalypse galactique qui verra la mort des eldars et de leurs dieux.

BAHARROTH, LA PLAINTÉ DU VENT

Baharroth est le plus ancien des Aigles Chasseurs, le premier des Exarques ailés et le fondateur de la Voie du Guerrier représentée aujourd'hui par les temples des Aigles Chasseurs. Il était le plus dynamique et le plus jeune des Seigneurs Phénix et aimait par-dessus tout la sensation du soleil sur ses ailes. Baharroth et Maugan Ra sont frères comme le sont le soleil et la lune, et bien des ennemis des eldars ont péri sous leurs lames. Depuis qu'il a appris l'art de la guerre auprès d'Asurmen en personne, Baharroth est mort et ressuscité plus d'une fois. D'innombrables champs de bataille ont été témoins de sa colère et de nombreux ennemis sont tombés devant sa puissance.

Baharroth signifie "Plainte du Vent" car il est le maître du vol, et s'il se meut avec la légèreté d'une brise il attaque avec la férocité de l'ouragan. On prétend qu'il mourra aux

côtés des Seigneurs Phénix à la Rhana Dandra, la bataille entre le Chaos et l'univers matériel qui se terminera par la destruction de ces deux plans d'existence.

Aspect : Aigle Chasseur.

Équipement : Ailes d'Aigle Chasseur, lance-grenades d'Aigle Chasseur, grenades à plasma, grenades disruptrices, arme énergétique, serre d'aigle.

Pouvoirs : Baharroth dispose des pouvoirs d'Exarque *Interception* et *Envol*.

Harcèlement : Baharroth est capable d'échapper aux lames de ses ennemis et de revenir à la charge en un battement de cœur. Il bénéficie de la règle spéciale *harcèlement* (cette capacité s'étend à toute unité d'Aigles Chasseurs qu'il rejoint).



KARANDRAS, LE CHASSEUR DES OMBRES



Karandras est le plus mystérieux des Seigneurs Phénix. Personne ne sait où son temple se trouvait à l'origine, peut-être était-il sur l'un des petits vaisseaux-mondes qui survécurent à la Chute pour être détruits peu après. Il n'est pas le plus vieux des Exarques Scorpions car cet honneur revient à Arhra, le Père des Scorpions, le plus sinistre des Seigneurs Phénix, le Phénix Déchu qui brûle de la lumière sombre du Chaos. Karandras prit la place de ce dernier, et tempéra les instincts meurtriers d'Arhra avec la patience du chasseur.

Karandras emploie l'arme la plus puissante de tous les Scorpions, et utilise des pinces pour massacrer ses ennemis avant même qu'ils se rendent compte de sa présence. Les mandibules de Karandras, appelées la *Morsure du Scorpion*, sont immensément plus puissantes que celles des Scorpions ordinaires. Rares sont ceux qui ont survécu à une rencontre avec le Chasseur des Ombres.

Aspect : Scorpion.

Équipement : La *Morsure du Scorpion*, épée tronçonneuse de Scorpion, pince de scorpion, grenades à plasma. La *Morsure du Scorpion* est une puissante paire de mandibules qui confère +2 Attaques au lieu de +1.

Pouvoirs : Karandras dispose des pouvoirs d'Exarque *Rôdeur* et *Traqueur*.

Discrétion : Karandras peut s'entourer d'ombres afin de se rapprocher furtivement de sa proie. Il bénéficie de la règle spéciale *discrétion* (cette capacité s'étend à toute unité de Scorpions qu'il rejoint).

FUEGAN, LA LANCE DE FEU

Fuegan a appris l'art du combat dans le temple d'Asur à l'époque lointaine où apparurent les guerriers aspects. Fuegan fonda le temple des Dragons de Feu et leur enseigna l'art du combat par les flammes. On raconte qu'il refusa de fuir lorsque le Temple d'Asur fut détruit par le Phénix Déchu, et on le crut mort jusqu'à ce qu'il réapparaisse durant la bataille finale de Haranshemash, le monde du sang et des larmes. Après cette campagne, Fuegan s'évanouit dans la Toile et parcourt depuis ses tunnels secrets, traquant les ennemis de ses ancêtres.

La légende prétend que Fuegan rassemblera les autres Seigneurs Phénix pour la Rhana Dandra, et qu'il sera le dernier à y mourir. Fuegan est armé d'une massive pique de feu et porte la Hache de Feu. Cette arme antique rougeoie d'une chaleur interne car elle ne s'est jamais

refroidie depuis sa fabrication et les runes gravées à sa surface se tordent dans une abominable agonie.

Aspect : Dragon de Feu.

Équipement : Pique de feu, la *Hache de Feu*, bombes à fusion. La *Hache de Feu* confère +1 en Force et permet à Fuegan d'attaquer comme une *créature monstrueuse* (il ignore les Sauvegardes d'Armure et jette 2D6+5 pour la pénétration des blindages).

Pouvoirs : Fuegan dispose des pouvoirs d'Exarque *Tireur d'Élite* et *Chasseur de Tanks*.

Insensible à la Douleur : Fuegan peut traverser un brasier sans en ressentir la moindre gêne. Il bénéficie de la règle spéciale *insensible à la douleur*.



MAUGAN RA, LE MOISSONNEUR DES ÂMES

Altansar était l'un des vaisseaux-mondes qui survécurent à la Chute. Il évita l'onde de choc qui détruisit les royaumes eldars mais fut par la suite pris dans le puits de gravité de l'Œil de la Terreur. Les eldars à bord se battirent vaillamment contre les forces du Chaos mais furent incapables d'échapper à leur inévitable destin et, cinq siècles après la Chute, leur vaisseau-monde fut englouti dans le Warp. Rien ne reste désormais de ce monde hormis le Seigneur Phénix connu sous le nom de Maugan Ra, le Moissonneur des Âmes, l'Exarque le plus puissant du temple des Faucheurs Noirs.

Lorsque Asurmen enseigna l'art de la guerre à ses frères, c'est Maugan Ra qui dévia le plus de la voie tracée. Il façonna des armes baroques et occultes, non les simples lames de ses frères mais des artefacts noirs et maléfiques qui pouvaient abattre ses ennemis à distance. Alors que son art progressait, Maugan Ra se rendit compte que l'arme la plus puissante pouvait être utilisée avec la précision d'un scalpel, ce qui le conduisit à la création du *Maugetar*, aussi appelé le Moissonneur, et plus tard des disciplines qui deviendraient l'apanage de l'aspect Faucheur Noir.

Aspect : Faucheur Noir.

Équipement : Le *Maugetar*. Il s'agit d'un antique canon shuriken qui incorpore un exécuteur (voir page 31). Il dispose du profil suivant :

Portée : 36 ps F : 6 PA : 5 Assaut 4, pilonnage, arme perforante.

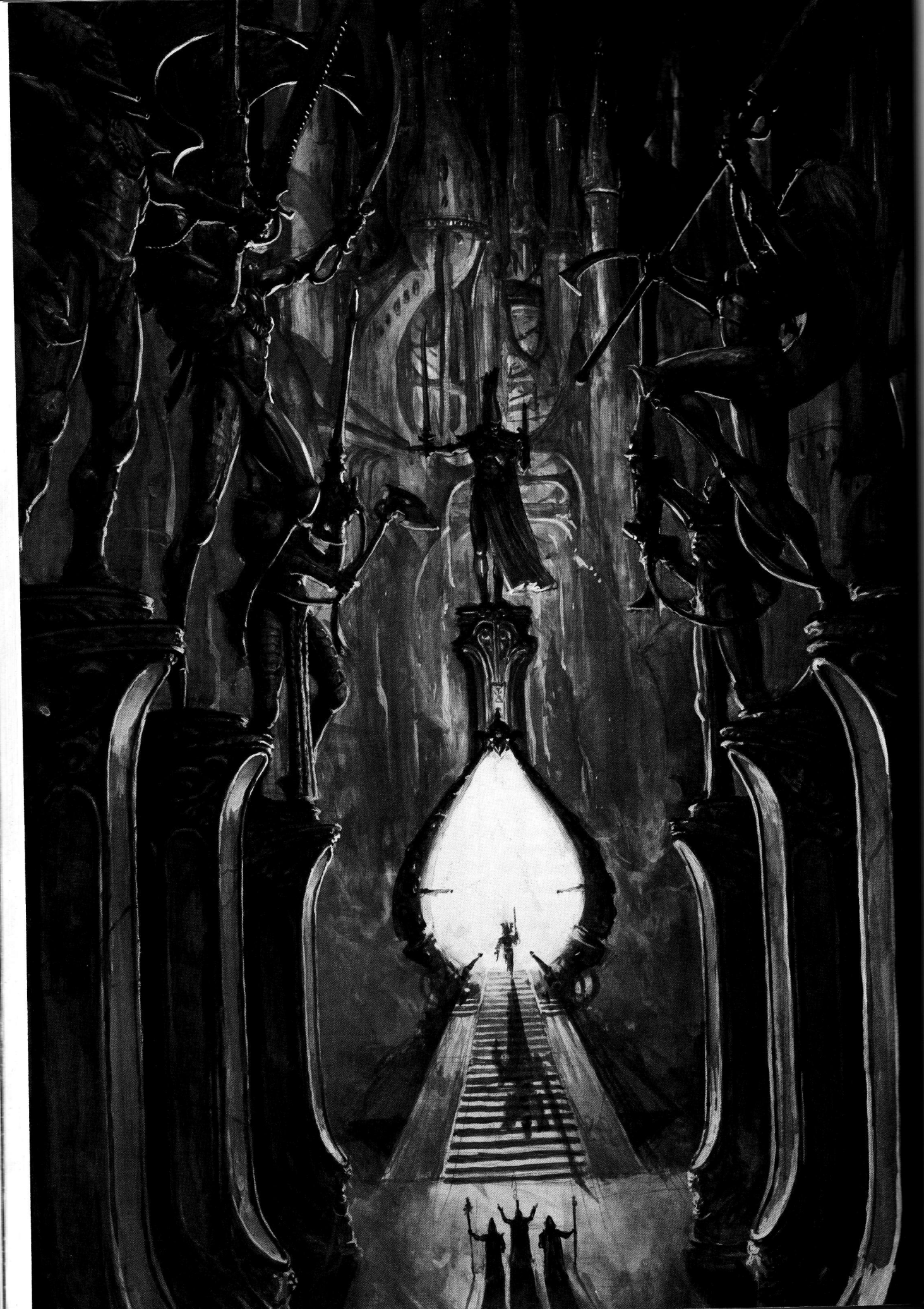
Pouvoirs : Maugan Ra dispose des pouvoirs d'Exarque *Tireur d'Élite* et *Tir Éclair*.

Sens Aiguïsés : Maugan Ra peut repérer un ennemi camouflé même par une nuit sans lune. Il bénéficie de la règle spéciale *sens aigusés*.

LES FANTÔMES D'ALTANSAR

Dix mille ans après que l'Œil de la Terreur eut avalé le monde natal de Maugan Ra, Abaddon le Fléau lança sa Treizième Croisade Noire depuis ses profondeurs. Ce royaume de cauchemar vomit les légions du Chaos dans l'univers matériel, laissant une faille béante entre le Warp et notre monde. Alors que l'Œil était encore ouvert, Maugan entreprit une quête périlleuse dans ces contrées ténébreuses pour retrouver son peuple. Laisant une piste argentée de feux psychiques derrière lui, il finit par rejoindre les restes de son vaisseau-monde. Les eldars d'Altansar étaient encore en vie, dans un certain sens.

Maugan Ra les guida hors de l'Œil de la terreur et les lança dans la bataille afin d'empêcher le Chaos de triompher. Mais les autres vaisseaux-mondes ne les célébrèrent pas plus qu'ils ne les accueillirent à bras ouverts. Les fantomatiques eldars d'Altansar sont perçus avec méfiance et hostilité par leurs frères, qui estiment qu'ils n'ont pas pu résider dans l'Œil pendant si longtemps sans être exposés à la corruption.



LISTE D'ARMÉE ELДАР

Les pages suivantes contiennent une liste d'armée qui vous permettra d'aligner une force eldar et de livrer des batailles en utilisant les scénarios du livre de règles de Warhammer 40,000. Vous y trouverez également les informations nécessaires pour jouer une armée eldar dans des scénarios que vous aurez inventés, ou rédigés dans le cadre d'une campagne.

La liste d'armée est divisée en cinq sections. Toutes les escouades, véhicules et personnages de l'armée se retrouvent dans ces sections selon leur rôle sur le champ de bataille. Chaque figurine possède une valeur en points qui reflète son efficacité au combat. Avant de sélectionner une armée, vous devez vous entendre avec votre adversaire sur un scénario et sur la valeur de vos forces respectives. Vous pouvez ensuite commencer à rassembler vos troupes !

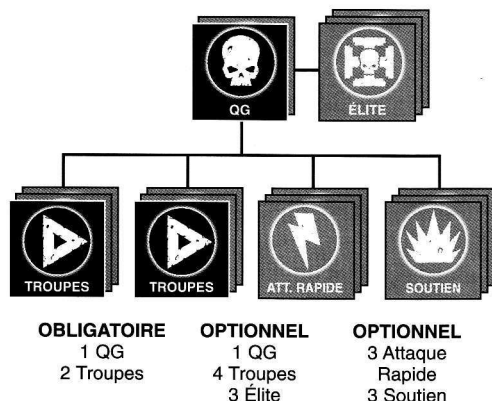
"La guerre est mon seigneur ;
la mort, ma maîtresse."

Maugan Ra

UTILISER UN SCHÉMA DE STRUCTURE D'ARMÉE

La liste d'armée est utilisée avec le schéma de structure d'armée du scénario. Un schéma est divisé en cinq catégories correspondant aux sections de la liste, chacune proposant un ou plusieurs choix. Chaque choix clair indique que vous **pouvez** prendre une unité dans la section correspondante de la liste d'armée, chaque choix foncé indique que vous **devez** prendre une unité dans cette section. À moins qu'une figurine ou qu'un véhicule fasse partie d'une escouade ou d'un escadron, il représente à lui seul un choix.

MISSIONS STANDARDS



UTILISER LA LISTE D'ARMÉE

Pour effectuer un choix, regardez dans la section de la liste d'armée qui vous intéresse et choisissez l'unité que vous voulez ajouter, le nombre de figurines qui vont la composer et ses options le cas échéant. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas choisir de figurines équipées d'armes ou d'équipements n'étant pas représentés sur leur figurine. Une fois votre choix effectué, retirez la valeur en points de l'unité de votre total, puis faites un autre choix. Continuez jusqu'à avoir dépensé tous vos points. Vous êtes alors prêt !

ÉLÉMENTS DE LA LISTE D'ARMÉE

Chaque choix est composé des éléments suivants :

Nom de l'Unité : Le type d'unité, qui peut également indiquer le nombre maximum d'unités de ce type que vous pouvez prendre dans votre armée.

Profil : Ce sont les caractéristiques de l'unité et son coût en points. Si l'unité possède différents guerriers, le profil de chacun d'entre eux est indiqué.

Nombre/Escouade : Indique le nombre de figurines dans l'unité que vous pouvez sélectionner et comptant comme un seul choix dans le schéma de structure d'armée. Ce nombre est souvent variable, auquel cas la taille minimale et maximale de l'unité sont données.

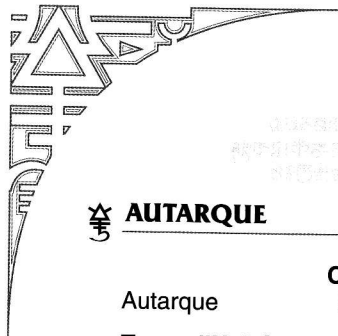
Armes : L'armement standard des figurines.

Options : Indique les armes et les équipements optionnels pouvant être donnés à l'unité pour un surcoût en points. Il peut aussi s'agir d'une option pour doter l'unité d'un personnage.

Règles Spéciales : Les règles spéciales qui s'appliquent à l'unité. Voyez la section Les Forces des Eldars pour plus de détails.

"Il est aisé pour les eldars d'embrasser les obscènes attributs du Chaos, car Slaanesh n'est rien d'autre que la manifestation de leur psyché dans son aspect le plus ignoble et le plus débridé. La moralité n'a aucun sens pour eux, et leurs penchants les poussent à tuer sans aucun remords. Cruauté et générosité ne sont pour cette race que des impulsions passagères, et la beauté et la sensualité peuvent s'exprimer aussi bien dans l'art que dans un bain de sang. Pour l'esprit insondable d'un eldar, la folie ou la raison n'ont aucun sens, car il n'y a que la vague d'une existence parfaite que satisfait son propre élan sauvage."

Ralamine Mung,
Ordo Xenos



✧ AUTARQUE

70 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Autarque	6	6	3	3	3	6	3	10	3+

Type d'Unité: Infanterie (*motojet* sur une *motojet*, *infanterie autoportée* avec des ailes d'Aigle Chasseur ou un générateur de saut Warp d'Araignée Spectrale).

Équipement: Pistolet shuriken, bouclier de force (Svg. Invulnérable de 4+), grenades à plasma & disruptrices.

Règles Spéciales

Personnage indépendant, course, Maître Stratège.

Options

Un Autarque peut recevoir un seul de ces équipements:

- Ailes d'Aigle Chasseur 20 points
- Générateur de saut Warp 25 points
- Motojet eldar 30 points

Il peut aussi recevoir un seul de ces équipements:

- Masque de Banshee 3 points
- Mandibules 10 points

Un Autarque peut recevoir une arme à une main et/ou une arme à deux mains:

Armes à une main

- Arme énergétique 10 points
- Épée tronçonneuse de Scorpion 5 points
- Lance laser (s'il est à motojet) 20 points

Armes à deux mains

- Catapulte shuriken de Vengeur 2 points
- Tisse-mort 5 points
- Fusil thermique 10 points
- Lasblaster 1 point
- Lance-missiles Faucheur 25 points

▲ GRAND PROPHÈTE

55 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Grand Prophète	5	5	3	3	3	5	1	10	-

Type d'Unité: Infanterie (*motojet* sur une *motojet*).

Équipement: Casque fantôme, pistolet shuriken, lame sorcière et armure runique (Svg. Invulnérable de 4+).

Règles Spéciales: *Personnage indépendant, course, pouvoirs psychiques.*

Archontes: Pour chaque Grand Prophète, vous pouvez avoir une escouade de 3 à 10 Archontes (voir ci-dessous), l'ensemble étant pris comme un seul choix QG.

Options: Peut avoir n'importe quel équipement suivant:

- Lance chantante (remplace la lame sorcière) . . 3 points
- Runes de protection 15 points
- Runes de clairvoyance 10 points
- Pierres-esprits 20 points
- Motojet eldar 30 points

Un Grand Prophète doit choisir de 1 à 4 pouvoirs psychiques ci-dessous:

- Malédiction 25 points
- Tempête Surnaturelle 20 points
- Chance 30 points
- Guide 20 points
- Guerre Mentale 20 points

✧ ARCHONTES

25 points/figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	-

Escouade: 3 à 10 Archontes.

Type d'Unité: Infanterie (*motojet* sur une *motojet*).

Équipement: Pistolet shuriken, armure runique (Svg. Invulnérable de 4+), lame sorcière.

Règles Spéciales: *Course, pouvoirs psychiques d'Archonte, Spirites.*

Transport: Si elle n'est pas sur motojets, l'escouade peut embarquer dans un Serpent (voir page 63).

Options: Chaque Archonte peut choisir un seul pouvoir psychique ci-dessous:

- Dissimulation 15 points
- Destructeur 10 points
- Bravoure 5 points
- Maîtrise 15 points

Tout Archonte peut avoir les options suivantes:

- Promouvoir l'Archonte en Spirite 6 points
- Lance chantante (remplace la lame sorcière) 3 points
- Monter tous les Archontes sur une motojet eldar 20 points/figurine

L'AVATAR DE KHAINE

155 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+

Type d'Unité: Créature monstrueuse.

Équipement: La Mort Hurlante.

Individu: Un seul Avatar par armée.

Règles Spéciales: *Démon* (Sauvegarde Invulnérable de 4+), *sans peur*, *Corps en Fusion*, *Inspiration Divine*, *créature monstrueuse*.

LE PRINCE YRIEL D'IYANDEN

155 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Prince Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+

Type d'Unité: Infanterie.

Équipement: Bouclier de force (Sauvegarde Invulnérable de 4+), l'Œil de la Colère, la Lance du Crépuscule, grenades à plasma.

Individu: Un seul Prince Yriel par armée.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *Maître Stratège*, *course*, *Condamné*.

ELDRAD ULTHRAN

210 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Eldrad	5	5	3	4	3	5	1	10	—

Type d'Unité: Infanterie.

Équipement: Pistolet shuriken, Bâton d'Ulthamar, runes de protection, runes de clairvoyance, casque fantôme, pierres-esprits, lame sorcière, armure runique (Sauvegarde Invulnérable de 3+).

Pouvoirs Psychiques: *Chance*, *Tempête Surnaturelle*, *Guide*, *Malédiction*, *Guerre Mentale*.

Individu: Un seul Eldrad Ulthran par armée.

Règles Spéciales: *Divination*, *personnage indépendant*.

Archontes: Eldrad compte comme un Grand Prophète en ce qui concerne l'ajout d'une unité d'Archontes dans votre armée.

SEIGNEUR PHÉNIX

Coût variable, voir ci-dessous

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Phénix	7	7	4	4	3	7	4	10	2+

ASURMEN

230 points

Équipement: Catapultes shuriken de Vengeur sur brassards, Épée d'Asur.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Vengeurs), *Défense*, *Grêle de Lames*, *Destin Guerrier* (Sauvegarde Invulnérable de 4+).

JAIN ZAR

190 points

Équipement: Masque de Banshee, la Destructrice, la Mort Silencieuse.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Banshees), *Acrobate*, *Cri de Guerre*, *Charge Féroce*.

BAHARROTH

200 points

Équipement: Ailes d'Aigle Chasseur, lance-grenades d'Aigle Chasseur, grenades à plasma, grenades disruptrices, arme énergétique, serre d'aigle.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Aigles Chasseurs), *Envol*, *Interception*, *Désengagement*.

KARANDRAS

215 points

Équipement: La Morsure du Scorpion, épée tronçonneuse de Scorpion, pince de Scorpion, grenades à plasma.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Scorpions), *Rôdeur*, *Traqueur*, *Discrétion*.

FUEGAN

205 points

Équipement: Pique de feu, la Hache de Feu, bombes à fusion.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Dragons de Feu), *Chasseur de Tanks*, *Tireur d'Élite*, *insensible à la douleur*.

MAUGAN RA

195 points

Équipement: Le Maugetar.

Règles Spéciales: *Personnage indépendant*, *course*, *sans peur*, *Guerriers Éternels*, *Disciples* (Faucheurs Noirs), *Tireur d'Élite*, *Tir Éclair*, *sens aiguisés*.

❧ ÉLITE ❧

☞ SCORPIONS

16 points/figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Scorpions.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Pistolet shuriken, épée tronçonneuse de Scorpion, mandibules et grenades à plasma.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12 points. L'Exarque peut remplacer son pistolet shuriken par une pince de Scorpion pour +15 points, son épée tronçonneuse par une lame mordante pour +5 points, ou les deux par des sabres tronçonneurs pour +5 points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Rôdeur* pour +20 points, *Traqueur* pour +5 points.

Transport : Les Scorpions peuvent embarquer dans un Serpent (voir page 63).

☞ DRAGONS DE FEU

16 points/figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Dragon de Feu	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Dragons de Feu.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Fusil thermique et bombes à fusion.

Règle Spéciale : *Course*.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12 points. L'Exarque peut remplacer gratuitement son fusil thermique par un lance-flammes souffle de dragon, ou par une pique de feu pour +8 points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Tireur d'Élite* pour +5 points, *Chasseur de tanks* pour +15 points.

Transport : Les Dragons de Feu peuvent embarquer dans un Serpent (voir page 63).

☞ GARDES FANTÔMES

35 points/figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Garde Fantôme	4	4	5	6	1	4	1	10	3+
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	—

Escouade : 3 à 10 Gardes Fantômes. Une unité de 10 Gardes Fantômes menée par un Spirite peut être prise comme choix d'Élite ou de Troupes.

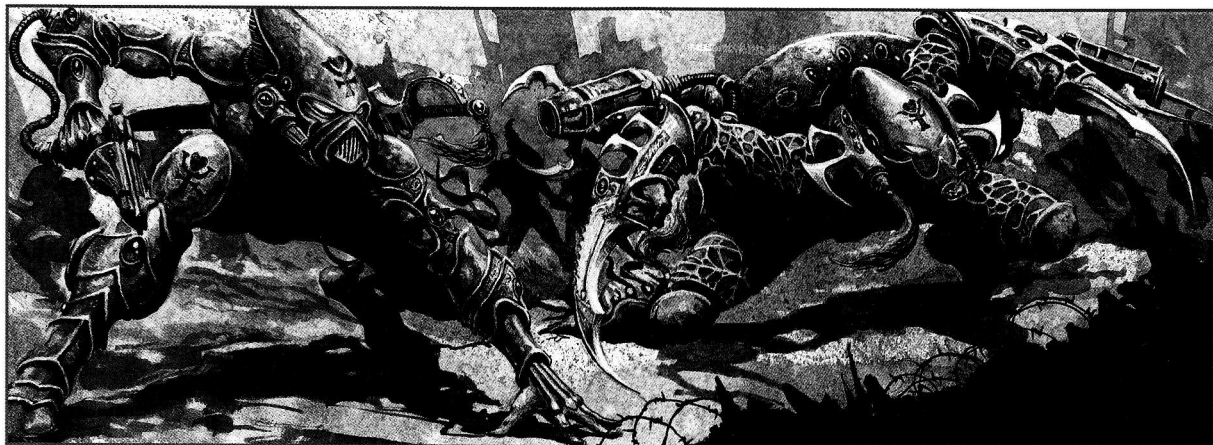
Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Canon fantôme.

Règles Spéciales : *Sans peur, Vue Spirituelle*.

Personnage : L'unité de Gardes Fantômes peut être accompagnée par un unique Archonte pour +25 points. Le profil et les options de l'Archonte se trouvent dans la section QG de la liste d'armée.

Transport : Jusqu'à 5 Gardes Fantômes et 1 Archonte peuvent embarquer dans un Serpent (voir page 63).



△ BANSHEES

16 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Banshees.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Masque de Banshee, pistolet shuriken et arme énergétique.

Règle Spéciale : *Course.*

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12 points. L'Exarque peut remplacer son arme énergétique par un exécuter pour +10 points ou un triskèle pour +5 points, ou encore remplacer son arme énergétique et son pistolet shuriken par des épées miroirs pour +10 points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Cri de Guerre* pour +5 points, *Acrobate* pour +5 points.

Transport : Les Banshees peuvent embarquer dans un Serpent (voir ci-dessous).

✱ TROUPE D'ARLEQUINS

18 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Prophète de l'Ombre	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	—
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	—

Escouade : 5 à 10 Arlequins.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Pistolet shuriken, ceinture antigrav, arme de corps à corps & holo-combinaison (Sauvegarde Invulnérable de 5+).

Règles Spéciales : *Danse de Mort, course.*

Options : Toute figurine peut échanger son arme de corps à corps contre un baiser d'Arlequin pour +4 points par figurine. Jusqu'à deux figurines peuvent échanger leur pistolet shuriken contre un pistolet à fusion pour +10 points par figurine.

Personnage : Un Arlequin peut devenir Coryphée pour +20 points et remplacer gratuitement son arme de corps à corps par une arme énergétique ou un baiser d'Arlequin. Un Arlequin peut devenir Bouffon Tragique et remplacer ses armes par un canon hurleur pour +10 points. Un Arlequin peut devenir Prophète de l'Ombre pour +30 points.

TRANSPORT

W SERPENT

90 points / véhicule

	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Serpent	12	12	10	3

Type : Antigrav, char, rapide.

Équipement : Catapultes shuriken jumelées et une arme de la liste suivante : lance-missiles eldars jumelés pour +30 points, canons shuriken jumelés pour +10 points, rayonneurs laser jumelés pour +25 points, canons stellaires jumelés pour +35 points, lances ardentes jumelées pour +45 points.

Règle Spéciale : *Champ de Force.*

Options : Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour un coût de +10 points.

Un Serpent peut avoir des moteurs à poussée vectorielle pour +20 points, des moteurs stellaires pour +15 points, des pierres-esprits pour +10 points.

Transport : Le Serpent est un transport assigné à une escouade, qui peut embarquer une seule unité d'infanterie de 12 figurines maximum. Les Gardes Fantômes sont imposants, c'est pourquoi seuls 5 d'entre eux et 2 personnages les accompagnant peuvent embarquer dans un Serpent.

► TROUPES ►

♠ VENGEURS

12 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Vengeur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Vengeurs.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Catapulte shuriken de Vengeur.

Règle Spéciale : Course.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12pts. Il peut remplacer sa catapulte shuriken de Vengeur par deux catapultes shuriken de Vengeur pour +5pts (qui comptent comme une catapulte shuriken de Vengeur, Assaut 4), par une lame funeste et un pistolet shuriken pour +10 pts ou par une arme énergétique et un bouclier miroitant pour +15 pts.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Défense* pour +15 pts, *Grêle de Lames* pour +15 pts.

Transport : Les Vengeurs peuvent embarquer dans un Serpent (voir page 63).

♠ RANGERS

19 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+

Escouade : 5 à 10 Rangers.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Long fusil de Ranger, pistolet shuriken.

Règles Spéciales : *Maîtres de la Dissimulation*, *course*, *Guerriers Mirages*.

Options : Toute escouade de Rangers peut être promue escouade de Guerriers Mirages pour un coût de +5 points par figurine.

♠ GARDIENS

8 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	—

Escouade : 10 à 20 Gardiens.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Catapulte shuriken.

Règles Spéciales : Course.

Personnage : L'unité peut être accompagnée par un unique Archonte pour +25 points. Le profil et les options de l'Archonte se trouvent dans la section QG de la liste d'armée.

Options : Deux Gardiens doivent former une équipe d'arme lourde sur plate-forme antigrav choisie dans la liste suivante : lance ardente pour +30points, lance-missiles eldar pour +20points, rayonneur laser pour +15points, canon shuriken pour +5points, canon stellaire pour +25 points.

Gardiens de Choc : Toute escouade de Gardiens peut être promue escouade de Gardiens de Choc. Ses membres échangent gratuitement leur catapulte shuriken contre un pistolet shuriken et une arme de corps à corps. Ils n'ont pas d'arme lourde, mais jusqu'à deux Gardiens peuvent échanger leurs armes contre un fusil thermique ou un lance-flammes pour +6 points par figurine.

Transport : Une escouade de Gardiens de 12 figurines maximum peut embarquer dans un Serpent (voir page 63).

♠ ESCADRON DE GARDIENS SUR MOTOJET

22 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien sur motojet	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+
Archonte sur motojet	4	4	3	3(4)	1	4	1	8	3+

Escouade : 3 à 12 Gardiens sur motojet.

Type d'Unité : Motojet.

Équipement : Catapultes shuriken jumelées.

Options : Une motojet sur trois peut remplacer ses catapultes shuriken par un unique canon shuriken pour +10 points par figurine.

Personnage : L'unité peut être accompagnée par un unique Archonte sur motojet pour +45 points. Le profil et les options de l'Archonte se trouvent dans la section QG de la liste d'armée.

⚡ ATTAQUE RAPIDE ⚡

✧ LANCES DE LUMIÈRE

35 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Lance de Lumière	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3(4)	1	6	2	9	3+

Escouade : 3 à 5 Lances de Lumière.

Type d'Unité : Motojet.

Équipement : Catapultes shuriken jumelées sur les motojets. Les pilotes portent une lance laser.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12pts. Il peut remplacer ses catapultes shuriken jumelées par un seul canon shuriken pour +15points. Il peut remplacer gratuitement sa lance laser par une arme énergétique, ou par une lance stellaire pour +15points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Pilote Hors Pair* pour +10 points, *Retraite* pour +25 points.

🕸 ARAIGNÉES SPECTRALES

22 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Araignée Spectrale	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Araignées Spectrales.

Type d'Unité : Infanterie autoportée.

Équipement : Tisse-mort.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12pts. Il peut posséder un second tisse-mort pour +5points (il compte alors comme ayant un tisse-mort Assaut 4) ou remplacer son tisse-mort par une Main de Moire pour +5points. Il peut également être équipé de lames énergétiques pour +10 points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Attaque Surprise* pour +10 points, *Retraite* pour +15 points.

🦅 AIGLES CHASSEURS

21 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Aigle Chasseur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 5 à 10 Aigles Chasseurs.

Type d'Unité : Infanterie autoportée.

Équipement : Lance-grenades d'Aigle Chasseur, lasblaster, grenades à plasma, grenades disruptrices.

Règle Spéciale : *Course*.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12pts. Il peut avoir une arme énergétique pour +10points ou remplacer son lasblaster par une serre d'aigle pour +10points ou un fusil solaire pour +15points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Envol* pour +15 points, *Interception* pour +5 points.

✧ ESCADRON DE VYPER

45 points / figurine

	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Vyper	10	10	10	3

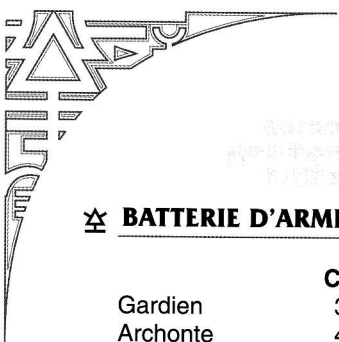
Escadron : 1 à 3 Vypers.

Type : Rapide, antigrav, découvert.

Équipement : La Vyper est armée de catapultes shuriken jumelées et d'une arme de la liste suivante : lance-missiles eldar pour +20points, rayonneur laser pour +15 points, canon stellaire pour +25 points, canon shuriken pour +5 points, lance ardente pour +30 points.

Options : Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour +10points.

Chaque Vyper peut avoir des moteurs à poussée vectorielle pour +20 points, des moteurs stellaires pour +15 points, un holo-champ pour +35 points et des pierres-esprits pour +10 points.



SOUTIEN

BATTERIE D'ARMES D'APPUI

20 points / arme d'appui

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	—

Batterie : 1 à 3 armes d'appui (comprenant 2 Gardiens par arme).

Type d'Unité : Pièces d'appui.

Équipement : Toutes les plates-formes d'appui doivent être équipées de la même arme choisie dans la liste suivante : canon à distorsion pour +30 points par arme, vibro-canon pour +30 points par arme, tisseur de ténèbres pour +10 points par arme.

Équipage : 2 Gardiens avec catapultes shuriken.

Personnage : La batterie peut être accompagnée par un unique Archonte pour +25 points. Le profil et les options de l'Archonte se trouvent dans la section QG de la liste d'armée.

FAUCHEURS NOIRS

35 points / figurine

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Faucheur Noir	4	4	3	3	1	5	1	9	3+
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+

Escouade : 3 à 5 Faucheurs Noirs.

Type d'Unité : Infanterie.

Équipement : Lance-missiles Faucheur.

Personnage : Une figurine par escouade peut devenir Exarque pour +12pts. Il peut remplacer son lance-missiles Faucheur par une des armes suivantes : canon shuriken gratuitement, lance-missiles eldar pour +10 points, lance-missiles tempête pour +20 points.

L'Exarque peut recevoir les pouvoirs suivants : *Tir Éclair* pour +20 points, *Tireur d'Élite* pour +10 points.

Transport : Les Faucheurs Noirs peuvent embarquer dans un Serpent (voir page 63).

SEIGNEUR FANTÔME

90 points

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Seigneur Fantôme	4	4	10	8	3	4	2	10	3+

Type d'Unité : Créature monstrueuse.

Équipement : Le Seigneur Fantôme est armé d'une catapulte shuriken et d'un lance-flammes ou de deux catapultes shuriken ou de deux lance-flammes.

De plus, il **doit** être équipé d'une des armes suivantes : canon stellaire pour +30 points, lance ardente pour +40 points, rayonneur laser pour +20 points, canon shuriken pour +10 points, lance-missiles eldar pour +25 points, épée spectrale pour +10 points.

Règles Spéciales : *Sans peur, créature monstrueuse, Vue Spirituelle.*

Options : Le Seigneur Fantôme peut choisir une deuxième arme dans la liste suivante : canon stellaire pour +30 points, lance ardente pour +40 points, rayonneur laser pour +20 points, canon shuriken pour +10 points, lance-missiles eldar pour +25 points. Si vous choisissez deux fois la même arme, elles comptent comme une paire jumelée.

ESCADRON DE MARCHEURS DE GUERRE

30 points / figurine

	CC	CT	F	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	I	A
Marcheur de G.	3	3	5	10	10	10	4	2

Escadron : 1 à 3 Marcheurs de Guerre.

Type : Marcheur.

Règle Spéciale : *Scouts.*

Options : Un Marcheur de Guerre est équipé de deux armes choisies dans la liste suivante : canon stellaire pour +25 points, lance-missiles eldar pour +20 points, rayonneur laser pour +15 points, canon shuriken pour +5 points, lance ardente pour +30 points.

L'escadron entier peut être équipé de pierres-esprits pour +5 points par véhicule.



FALCON

115 points

	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Falcon	12	12	10	3

Type: Antigra, char, rapide.

Équipement: Catapultes shuriken jumelées, laser à impulsions et une arme de la liste suivante: canon shuriken pour +5 points, lance-missiles eldar pour +20 points, rayonneur laser pour +15 points, canon stellaire pour +25 points, lance ardente pour +30 points.

Options: Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour +10 points.

Un Falcon peut recevoir des moteurs à poussée vectorielle pour +20 points, des moteurs stellaires pour +15 points, un holo-champ pour +35 points et des pierres-esprits pour +10 points.

Transport: Le Falcon peut embarquer une seule unité d'infanterie de 6 figurines maximum. Il ne peut pas transporter d'unité de Gardes Fantômes.



PRISME DE FEU

115 points

	Blind. Avant	Blind. Latéral	Blind. Arrière	CT
Prisme de Feu	12	12	10	4

Type: Antigra, char, rapide.

Équipement: Le Prisme de Feu est équipé d'un canon prisme et de catapultes shuriken jumelées.

Options: Les catapultes shuriken peuvent être remplacées par un seul canon shuriken pour +10 points.

Un Prisme de Feu peut recevoir des moteurs à poussée vectorielle pour +20 points, un holo-champ pour +35 points, des moteurs stellaires pour +15 points et des pierres-esprits pour +10 points.



RÉFÉRENCES

TYPES DE TROUPES

	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg	Page
Autarque	6	6	3	3	3	6	3	10	3+	29
Avatar	10	5	6	6	4	6	4	10	3+	24
Faucheur Noir	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	34
Bouffon Tragique	5	4	3	3	1	6	2	9	—	48
Vengeur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	30
Eldrad Ulthran	5	5	3	4	3	5	1	10	—	50
Exarque	5	5	3	3	1	6	2	9	3+	*
Grand Prophète	5	5	3	3	3	5	1	10	—	26
Dragon de Feu	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	32
Gardien	3	3	3	3	1	4	1	8	5+	39
Gardien à Motojet	3	3	3	3(4)	1	4	1	8	3+	40
Arlequin	5	4	3	3	1	6	2	9	—	48
Banshee	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	31
Seigneur Phénix	7	7	4	4	3	7	4	10	2+	54
Ranger	3	4	3	3	1	4	1	8	5+	38
Prophète de l'Ombre	5	4	3	3	1	6	2	9	—	48
Lance de Lumière	4	4	3	3(4)	1	5	1	9	3+	37
Scorpion	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	33
Aigle Chasseur	4	4	3	3	1	5	1	9	4+	35
Coryphée	5	4	3	3	1	6	3	10	—	48
Archonte	4	4	3	3	1	4	1	8	—	27
Araignée Spectrale	4	4	3	3	1	5	1	9	3+	36
Garde Fantôme	4	4	5	6	1	4	1	10	3+	46
Seigneur Fantôme	4	4	10	8	3	4	2	10	3+	47
Yriel	6	6	3	3	3	7	4	10	3+	52

* Les Exarques se trouvent dans les choix d'Aspects de la liste d'armée.

VÉHICULES ELDARS

	CC	CT	F	Blindage			I	A	Page
				Avant	Latéral	Arrière			
Marcheur de Guerre	3	3	5	10	10	10	4	2	44
Serpent	—	3	—	12	12	10	—	—	45
Falcon	—	3	—	12	12	10	—	—	42
Prisme de Feu	—	4	—	12	12	10	—	—	43
Vyper	—	3	—	10	10	10	—	—	41

ARMES DE TIR

	Portée	F	PA	Type
Catapulte shuriken de Vengeur	18 ps	4	5	Assaut 2
Lance ardente	36 ps	8	2	Lourde 1, arme à rayon
Canon à distorsion*	E24 ps	X	2	Lourde 1, petit gab. d'expl.
Tisse-mort	12 ps	6	—	Assaut 2
Souffle de dragon	Souffle	5	4	Assaut 1
Tisse-mort d'Exarque	12 ps	6	—	Assaut 4
Pique de feu	18 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Lance-flammes	Souffle	4	5	Assaut 1
Fusil thermique	12 ps	8	1	Assaut 1, fusion
Pistolet à fusion	6 ps	8	1	Pistolet, fusion
Serre d'aigle	24 ps	5	5	Assaut 3
Lasblaster	24 ps	3	5	Assaut 2
Lance laser	6 ps	6	4	Assaut 1, arme à rayon
Lance-miss. eldar (antichar)	48 ps	8	3	Lourde 1
Lance-miss. eldar (plasma)	48 ps	4	4	Lourde 1, pilonnage petit gab. d'expl.
Canon prisme (focalisé)*	60 ps	9	2	Lourde 1, petit gab. d'expl.
Canon prisme (dispersé)*	60 ps	5	4	Lourde 1, grand gab. d'expl.
Laser à impulsions	48 ps	8	2	Lourde 2
Long fusil de Ranger*	36 ps	X	6	Lourde 1, Sniper, Pilonnage
Lance-missiles Faucheur	48 ps	5	3	Lourde 2
Rayonneur laser	36 ps	6	6	Lourde 4
Lance chantante*	12 ps	X	6	Assaut 1
Tisseur de ténèbres	E48 ps	6	—	Lourde 1, petit gab. d'expl.
Canon hurleur	24 ps	6	5	Assaut 3, pilonnage
Canon shuriken	24 ps	6	5	Assaut 3
Catapulte shuriken	12 ps	4	5	Assaut 2
Pistolet shuriken	12 ps	4	5	Pistolet
Main de Moire	18 ps	6	1	Assaut 1, pilonnage
Lance stellaire	6 ps	8	4	Assaut 1, arme à rayon
Canon stellaire	36 ps	6	2	Lourde 2
Fusil solaire	24 ps	3	5	Assaut 6, pilonnage
Lance-miss. Tempête	E36 ps	4	3	Lourde 2, petit gab. d'expl.
Triskèle	12 ps	3	2	Assaut 3
Vibro-canon*	36 ps	4	—	Lourde 1, pilonnage
Canon fantôme*	12 ps	X	2	Assaut 1

* Ces armes suivent des règles additionnelles. Voir le livre de règles ou la section Les Forces Eldars de ce livre pour plus de détails.

Livre Original

Rick Priestley

Couverture

Paul Dainton

Illustrations

John Blanche, Alex Boyd, Roberto Cirillo, Paul Dainton, David Gallagher, Paul Smith, Mark Gibbons, Jes Goodwin, Des Hanley, Karl Kopinski, Geoff Taylor & Richard Wright

Sculpture des Figurines

Tim Adcock, Juan Diaz, Martin Footitt, Jes Goodwin & Mark Harrison

Maquettes & Décors

Dave Andrews, Mark Jones, Dominic Murray, Neil Hodgson, Chad Mierzwa & Adrian Wood

Studio 'Eavy Metal

Fil Dunn, Pete Foley, Anja Wettergren, Neil Green, Neil Langdown, Darren Latham, Keith Robertson & Kirsten Williams

Conception Graphique

Pete Borlace & Alun Davies

Production

Michelle Barson, Jon Cave, Marc Elliott, Dylan Owen, Mark Owen, Ian Strickland & Nathan Winter

Merci à

Alessio Cavatore, Adam Richardson, Graham Davey, Paul Gayner, Alan Merrett, Rick Priestley, Gav Thorpe, Jeremy Vetock & le Vénérable Ordre des Technoprêtres

Version Française : Philippe Beaubrun, Gil Charpenet, Sébastien Delmas, Matthieu Le Rudulier, Laurent Philibert-Caillat, Bruno Rizzo & Guillaume Vanot.

Merci à : Dominique Chantegros, Sylvain Clément & Jérôme Schmitt

UK

Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

France

Games Workshop,
Europarc de Pichaury - BP419,
1330, Avenue J.G.G de la Lauzière,
13591 Aix-en-Provence - cedex 3

Canada

Games Workshop,
2679 Bristol Circle,
Unit 3, Oakville,
Ontario, L6H 6Z8

L'OST DE GUERRE ELДАР

Chaque vaisseau-monde eldar présente un schéma de couleurs particulier, même si les guerriers aspects ainsi que certaines autres unités bien définies ont la même apparence quelle que soit leur origine. Un joueur mettant sur pied une force eldar doit choisir à quel vaisseau-monde elle appartient (il peut même en inventer un de toutes pièces!) et doit définir la quantité d'unités spécialisées qu'elle inclura. Cette section vous présente différents personnages, unités, véhicules ou armées complètes totalement peints, ainsi que les schémas de couleurs des principaux vaisseaux-mondes.



1. Les Gardiens portent les couleurs du vaisseau-monde Biel-Tan. Vous trouverez dans les pages qui suivent les schémas de couleurs des différents vaisseaux-mondes.

2. Malgré les capes de camouflages qui dissimulent en partie leurs armures, cette escouade de Rangers est visiblement elle aussi originaire de Biel-Tan.

3. Les véhicules appartenant au vaisseau-monde arborent la même combinaison verte et blanche. Notez aussi la rune du vaisseau-monde.

4. Chaque type de guerrier aspect porte ses couleurs distinctives, conforme à la tradition de son temple. Pour plus de détails, voyez les pages 79-81.

5. Le sinistre Avatar est couleur de métal en fusion et son corps est recouvert de runes resplendissantes.

6. Les Arlequins n'ont pas d'uniforme, leurs armures holographiques présentent une myriade de couleurs qui plonge l'ennemi dans la confusion.

BIEL-TAN



Armure runique



Lance chantante



Grand Prophète
avec lance chantante



Casque équipé de
mandibules



Générateur de Saut Warp
(avec hiérogramme runique)



Autarque avec épée
tronçonneuse de Scorpion
et pistolet shuriken



Un Archonte conduit une escouade de Gardiens, appuyée par un Marcheur de Guerre et un Seigneur Fantôme.

SCHÉMA DE COULEURS DE BIEL-TAN

Une combinaison
de vert et de blanc, avec
parfois l'ajout
de ronces entrelacées.

○ Skull White

● Snot Green



Rune du
vaisseau-monde



Gardien



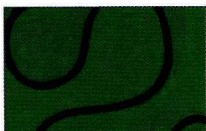
Plate-forme équipée d'un rayonneur laser

PEINDRE LES RONCES

Réaliser ces ronces typiques de Biel-Tan est très simple :



1. Tracez une fine
ligne courbe.



2. Donnez-lui
l'épaisseur voulue.



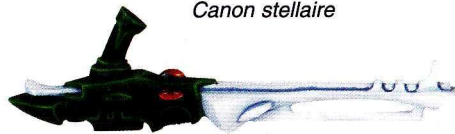
3. Ajoutez les
épines.



Lance-missiles eldar



Canon stellaire



Canon shuriken

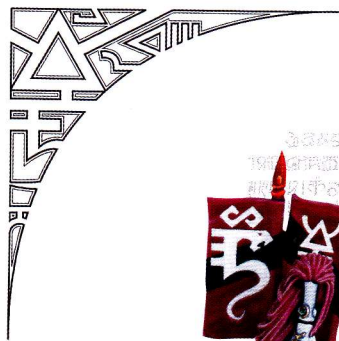


Lance ardente



Tank antigrav Falcon avec laser à impulsions et rayonneur laser





SAIN-HANN



*Autarque avec arme énergétique
et pistolet shuriken*



Bouclier de force



*Grand Prophète avec
lame sorcière*



Ranger



*Archonte
avec lance chantante*



*Archonte
avec lame sorcière*



Un Serpent et deux Vyper viennent appuyer un escadron de Motojets.

SCHÉMA DE COULEURS DE SAIM-HANN

Une prédominance
de rouge et de blanc.
Le noir accentue
les contrastes,
notamment par
les bandes obliques.

● Blood Red

○ Skull White

● Chaos Black

☞ Rune du
vaisseau-monde



Gardien



Canon à distorsion



Seigneur Fantôme avec catapultes shuriken,
épée spectrale et lance ardente

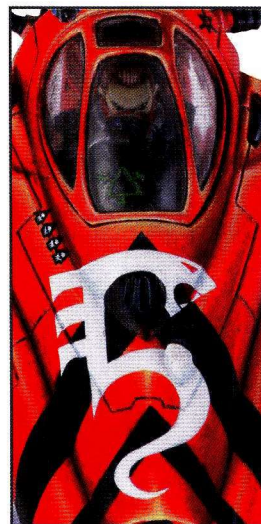


Plate-forme d'appui équipée d'un vibro-canon



ASTUCE HOBBY

Ne collez pas les
verrières avant
d'avoir peint les
pilotes (ou d'avoir
vaporisé votre vernis).



ULTHWÉ



Eldrad Ulthran



Rune de Grand Prophète



Grand Prophète avec pistolet shuriken



Rune du vaisseau-monde Ulthwé

SCHÉMA DE COULEURS D'ULTHWÉ

Le noir est la couleur de ce vaisseau-monde, avec quelques détails couleur os.

● Chaos Black

● Bleached Bone



Rune du vaisseau-monde



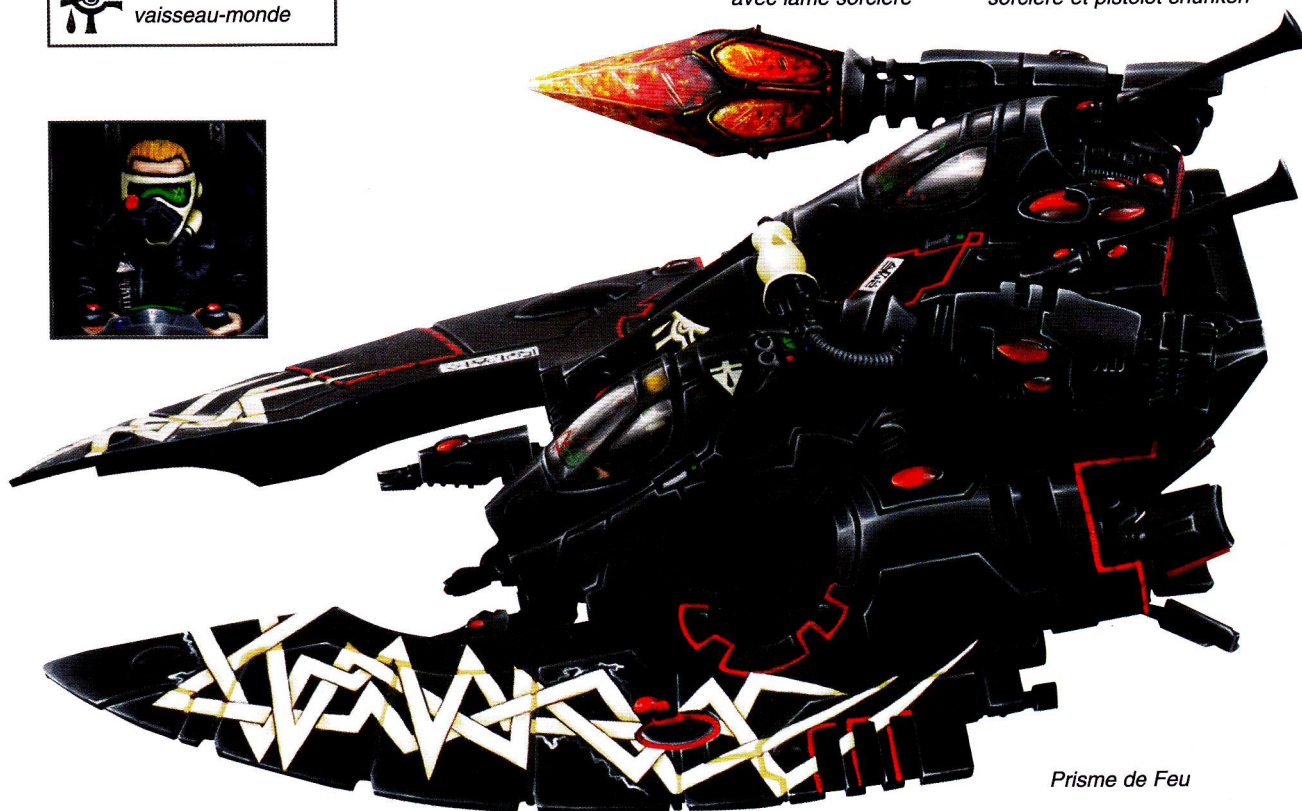
Gardien



Archonte avec lame sorcière



Archonte avec lame sorcière et pistolet shuriken



Prisme de Feu

IYANDEN



Le Prince Yriel



Bouclier de force

SCHÉMA DE COULEURS D'IYANDEN

L'uniforme traditionnel
d'Iyanden est jaune
avec des détails bleus.

● Sunburst Yellow

● Regal Blue

⌘ Rune du
vaisseau-monde



Gardien



Plate-forme d'appui équipée d'un tisseur de ténèbres



Un Seigneur Fantôme et une escouade de Gardes Fantômes, guidés par un Spirite.

ALAITOC



Autarque avec
arme énergétique,
pistolet shuriken,
masque de Banshee
et ailes d'Aigle Chasseur



Bouclier de force



Marcheur de Guerre avec deux rayonneurs laser



Ranger



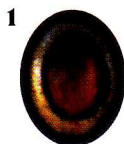
Ranger



Ranger

PEINDRE LES GEMMES

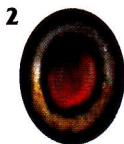
Il existe une méthode très simple qui consiste en un aplat recouvert d'une couche de vernis. Les plus courageux et les plus talentueux pourront aussi essayer une des méthodes expliquées pas à pas ci-dessous :



1

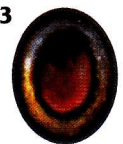
Gemmes rouges :

● Blood Red



2

● Blazing Orange



3

● Fiery Orange



4

○ Skull White

Gemmes vertes :

● Dark Angels Green

● Snot Green

● Scorpion Green

○ Skull White

Gemmes bleues :

● Regal Blue

● Enchanted Blue

● Ice Blue

○ Skull White



Vyper avec canon stellaire



Gardien

SCHEMA DE COULEURS D'ALAITOC

Les forces de ce vaisseau-monde préfèrent le bleu sombre, avec un camouflage tacheté pour les véhicules.

Le jaune sert à faire ressortir certains détails comme les casques.

● Regal Blue

● Sunburst Yellow

☛ Rune du vaisseau-monde

AUTRES VAISSEAUX-MONDES

YME-LOC

- Codex Grey
- Blazing Orange



Rune du vaisseau-monde

Les eldars d'Yme-Loc sont de talentueux artisans et leurs armées sont souvent appuyées par des escadrons de tanks antigrav et de redoutables titans.

LUGGANATH

- Fiery Orange
- Chaos Black



Rune du vaisseau-monde

Les renégats de Lugganath ont un idéal très proche des Arlequins. Ils prêchent en effet l'abandon de cette galaxie et revendiquent la Toile comme leur domaine.

ALTANSAR

- Red Gore
- Chaos Black



Rune du vaisseau-monde

Ayant récemment ressurgi de l'Œil de la Terreur après des millénaires d'isolement, ce vaisseau-monde est considéré par les autres avec une certaine suspicion.

IL-KAITHE

- Snot Green
- Liche Purple



Rune du vaisseau-monde

Ce vaisseau-monde mène une croisade contre les forces du Chaos. On dit de ses Chanteurs de Moelle qu'ils peuvent exercer leur talent au cœur même des combats.

IYBRAESIL

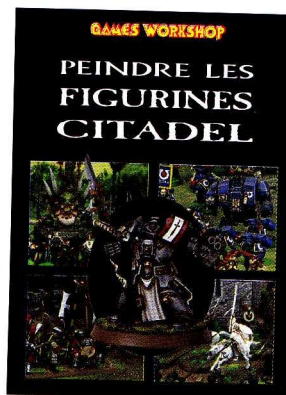
- Hawk Turquoise
- Skull White



Rune du vaisseau-monde

Iybraesil est une société matriarcale. En tant que fidèles de Morai-Heg ses habitants sont engagés dans une quête des secrets cachés des mondes déchus.

Pour plus d'idées et de conseils techniques sur la peinture de figurines :



AVATAR



ARLEQUINS



Avec pistolet shuriken et baiser d'Arlequin



Avec pistolet à fusion et arme de corps à corps



Avec pistolet shuriken et arme de corps à corps



Avec baiser d'Arlequin et pistolet shuriken

PEINDRE LES LOSANGES

Les armures holographiques projettent une myriade de couleurs.



1. Tracez des traits pour constituer une grille.



2. Peignez l'intérieur des cases.



3. Un léger éclaircissement donne un effet spectaculaire.



Avec pistolet à fusion et arme de corps à corps



Bouffon Tragique avec canon shuriken hurleur

GUERRIERS ASPECTS

SCHÉMA DE COULEURS DES VENGEURS

- Regal Blue
- Skull White



Vengeur



Exarque Vengeur avec arme
énergétique et bouclier miroitant



Asurmen



SCHÉMA DE COULEURS DES ARAIGNÉES SPECTRALES

- Red Gore
- Skull White



Araignée Spectrale



Exarque Araignée Spectrale avec
deux tisse-mort et lames énergétiques



SCHÉMA DE COULEURS DES LANCES DE LUMIÈRE

- Skull White
- Regal Blue



Lance de Lumière



Exarque Lance de Lumière
avec arme énergétique

SCHÉMA DE COULEURS DES AIGLES CHASSEURS

- Hawk Turquoise
- Skull White



Aigle Chasseur



*Exarque Aigle Chasseur
avec serre d'aigle*



Baharroth



SCHÉMA DE COULEURS DES BANSHEES

- Bleached Bone
- Red Gore



Banshee



*Exarque Banshee
avec exécuteur*



Épées miroirs



Jain-Zar



SCHÉMA DE COULEURS DES FAUCHEURS NOIRS

- Chaos Black
- Bleached Bone



Faucheur Noir



*Exarque Faucheur Noir avec
lance-missiles Tempête*



Lance-missiles



Maugan Ra

SCHÉMA DE COULEURS DES SCORPIONS

- Scorpion Green
- Sunburst Yellow



Scorpion



*Exarque Scorpion
avec lame mordante*



Pince de scorpion



Karandras

SCHÉMA DE COULEURS DES DRAGONS DE FEU

- Fiery Orange
- Golden Yellow



Dragon de Feu



*Exarque Dragon de Feu
avec pique de feu*



Souffle de dragon



Fuegan



Escouade de Vengeurs

COLLECTIONNER UNE ARMÉE ELДАР

La force montrée sur ces pages est un bon exemple d'armée à 1 500 points. Elle propose une sélection équilibrée d'unités existant dans un ost de guerre eldar. Les options choisies n'ont cependant rien de définitif, le point fort de l'armée eldar est en effet de pouvoir mettre à votre disposition l'unité adaptée à votre adversaire du jour. Si vous débutez avec les eldars, cette proposition constitue un excellent point de départ, dans le cas contraire elle pourrait vous donner quelques idées sur ce qu'il faut ajouter à ce que vous possédez déjà.

ÉLITE – 143 points

6 Scorpions, dont un Exarque avec pince de scorpion et le pouvoir Rôdeur



ATTAQUE RAPIDE – 75 points

1 Vyper avec lance ardente



TROUPES – 162 points

10 Vengeurs, dont un Exarque avec arme énergétique, bouclier miroitant et le pouvoir Tempête de Lames



ÉLITE – 131 points

6 Dragons de Feu, dont un Exarque avec pique de feu et le pouvoir Chasseur de Tanks

QG – 133 points

Gd Prophète avec Guide, Malédiction, lance chantante, pierres-esprits et runes de clairvoyance

QG – 110 points

Autarque avec pistolet shuriken, épée tronçonneuse de Scorpion, mandibules et générateur de saut Warp

SOUTIEN – 185 points

Falcon avec laser à impulsions,
rayonneur laser, moteurs à
poussée vectorielle et holo-champ

TROUPES – 95 points

5 Rangers

ÉLITE – 187 points

10 Banshees dont un
Exarque avec
exécuteur et le pouvoir
Cri de Guerre

TROUPES – 145 points

10 Gardiens dont une plate-forme avec canon stellaire, plus un
Archonte avec Dissimulation, lame sorcière et pistolet shuriken

SOUTIEN – 130 points

Seigneur Fantôme avec lance ardente





WARHAMMER 40,000

ELDARS

Les vaisseaux-mondes eldars, d'immenses navires abritant les derniers survivants d'une race qui régnait jadis sur la galaxie, dérivent dans tout l'univers. Les eldars sont au bord de l'extinction, aussi doivent-ils se battre constamment contre les autres peuples, et même se faire pirates pour survivre.

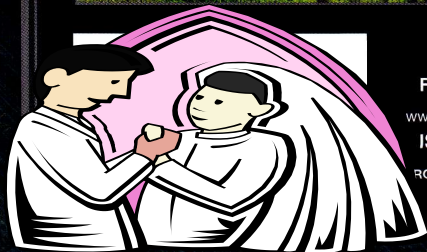
Cet ouvrage est un Codex pour le jeu Warhammer 40,000. Chacun de ces livres décrit en détail une armée, son histoire et ses héros.

"Jadis, les étoiles elles-mêmes vivaient et mouraient selon notre désir, et vous osez encore vous opposer à notre volonté."

Grand Prophète Mirehn Biellann

Contenu du Livre :

- **HISTORIQUE** : Une exploration détaillée de la race eldar, de sa technologie avancée, de sa culture aussi sophistiquée que mystérieuse, mais aussi de la catastrophique Chute qui faillit la détruire.
- **LES OSTES DES ELDARS** : Les règles des guerriers, des héros, des machines, de l'équipement et des véhicules des armées des vaisseaux-mondes, qui vous permettront d'utiliser vos forces eldars à Warhammer 40,000. Vous trouverez également de nombreux personnages spéciaux, tels que le Prince Yriel d'Iyanden et les Seigneurs Phénix dont on raconte qu'ils seraient immortels.
- **LISTE D'ARMÉE** : Une liste d'armée complète grâce à laquelle vous pourrez faire de votre collection de figurines une puissante armée sur le champ de bataille.
- **SECTION HOBBY** : 16 pages en couleurs remplies d'astuces et d'idées de peinture pour collectionner une armée eldar.



FRENCH/FRANÇAIS

www.games-workshop-fr.com

ISBN : 1-84154-792-1

PRODUCT CODE 01 03 01 04 003



**GAMES
WORKSHOP®**

Vous devez posséder le jeu Warhammer 40,000 pour pouvoir utiliser le contenu de ce Codex.